CLUB Nintendo

Entérate de lo que se presentó en el E3

Tips de:

GBC Pokémon Trading Card

N64 Excitebike 64

KIRBY 64 The Crystal Shards

Conoce a:

Battle Tanx GBC

Top Gear Hyper Bike N64

0 37634 13138 1 07

Año 9 No. 7

POSTER Perfect Dark



SUMARIO

DR.MARIO	03
AGRADECEMOS	09
NUESTRA PORTADA	
KIRBY64 THE CRYSTAL SHARDS	10
REPORTE E3	12

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK, BANJO-TOOIE, DINOSAUR PLANET, MEGA MAN 64, TUROK 3, PAPER MARIO, HEY YOU, PIKACHU!, RESIDENT EVIL ZERO, MEGA MAN X, ETERNAL DARKNESS, THE WORLD IS NOT ENOUGH, POCKET SOCCER, WARLOCKED, WARIO LAND 3, THE LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEED, MICKEY'S SPEEDWAY U.S.A., POKEMON GOLD / SILVER, BATMAN BEYOND Y MUCHOS OTROS

A FONDO:

TRACK & FIELD 2000	31
TONY HAWK'S PRO SKATER	34
TRIPLE PLAY 2000	38
MAGICAL TETRIS	56
WINNIE POOH	60
PERFECT DARK	84

TIPS:

EXCITEBIKE 64	64
ARMORINES	72
POKEMON TRADING CARD GAME	78
ULTIMA PAGINA	96
POSTER DE PERFECT DARK	



Aquí estuvo el rombo de Junio



¡No hagas corajes! Los Tips de Excitebike 64 que te presentamos, seguramente te ayudarán para terminar esa pista que tanto trabajo te cuesta. Además podrás ver algunos secretos del juego y cómo obtenerlos.



Recién egresada del Instituto Carrington, Joanna Dark tendrá que descubrir las obscuras intenciones de Data Dyne, en el mejor título de primera persona. Dentro de estas páginas podrás ver qué tiene de nuevo Perfect Dark para el N64.

¿Estás listo para las olimpiadas? Si no, comienza a ponerte en forma con éste título que te hará sudar. Gracias a Konami, en este número te presentamos uno de los mejores juegos de deportes para el N64: Track & Field 2000.



Editorial

ISSN 0188-7610

Año IX #7 Julio 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

Sabemos que lo primero que quieres saber al abrir este número de Club Nintendo es qué onda con nuestro futuro como videojugadores y déjanos decirte que es bastante prometedor.

Por principio de cuentas te diremos que no se mostró absolutamente nada del Dolphin, pero no debe preocuparnos pues el proyecto sigue adelante y será mostrado el ya próximo mes de agosto en el famoso Space World 2000 en Makuhari Japón, el cual como ves se adelantó tres meses para poder dar a conocer este poderoso sistema junto con otro súper esperado equipo: el Game Boy Advanced. Tuvimos la oportunidad de platicar extraoficialmente con 4 licenciatarios distintos y aunque ninguno soltó la sopa, sabemos que ya están trabajando en juegos para ambos sistemas y todos ellos se notaban emocionados en las posibilidades que ahora tienen para crear juegos mucho más impresionantes.

Pero las buenas noticias no paran ahí. Recordando y comparando con años anteriores, este 2000 vemos muchísimos juegos que serán lanzados en este segundo semestre y la gran mayoría prometen ser verdaderos hits que nos mantendrán bastante ocupados como videojugadores.

El nuevo título de Zelda cuyo concepto de juego es lo suficientemente distinto como para volver a marcar los estándares que seguirán otros licenciatarios e incluso la competencia; Perfect Dark, catalogado por muchos como el mejor juego de la historia; Hey You, Pikachu que introduce el reconocimiento de voz; Dinosaur Planet, un juego increíble en gráficas y animación que marca la entrada de Rare a este tipo de juegos; Conker's Bad Fur Day, una burla a quienes se burlaron de que Conker era una ardillita para retrasados mentales y que ahora es el primer juego irreverente y sarcástico con más humor que cualquier otro título.

Bueno, el caso es que tenemos aseguradas grandes cosas para todo el año 2000 y muy próximamente nos enteraremos de las que vienen en el 2001.



DR. MARIO

¡Hola amigos de Club Nintendo! ¡Quisiera mandar un gran saludo a la mejor revista del universo! Esta es la primera vez que escribo, así que quiero que pongan mi carta en la seccion del Dr. Mario porque es mi favorita. Quisiera decirles que su revista es la mejor del mundo, su información es genial e interesante, aunque yo no tengo Nintendo 64, compro su revista porque me mantiene entretenido. Yo soy de Panamá y aquí no llegan las revistas a tiempo, pero siempre checo en los lugares donde la venden y la compro. También quiero felicitarlos por hacer tan buen trabajo y por tener tanto sentido del humor. Quisiera hacerles algunas preguntas:

1- ¿Cómo se saca a Mew en Pokémon Yellow y en Pokémon Red y Blue?

2- ¿Cómo activo el mini-juego en Pokémon Yellow?

3- ¿Es verdad que en Pokémon Red y Blue se puede sacar a Togepi?

Quisiera que contesten mis dudas porque me han perseguido por un largo rato. Felicitaciones por su edición No.100 y ojalá que lleguen al No 1,000,000.

Max Ng
Panamá, Panamá



Pokémon - GB

Sólo puedes tener a Mew si alguien te lo pasa.

Gracias por las flores (teníamos que empezar vanidosamente este número, ¿no?). Aquí están tus respuestas:

1- No se puede sacar a Mew en ninguna versión de Pokémon, te lo tienen que regalar.

2- Necesitas tener a Surfing Pikachu.

3- No es verdad.

♦

Les escribo para preguntarles para cuándo va a salir el nuevo caset de Zelda 64, además quiero saber cuántos ganchos hay en el otro juego porque yo sólo he encontrado dos (Hookshot y Longshot), pero un amigo dice que hay otro naranja, que es más largo.

Fly Rccl
México, D.F.



TLOZ -Majora's Mask - N64

No veremos este excelente título sino hasta fin de año.

El nuevo título de Zelda, que se llama The Legend of Zelda: Majora's Mask, saldrá a la venta en América el 20 de Noviembre. Y, en el juego de Ocarina of Time sólo existen los dos ganchos que ya tienes y no hay ninguno naranja, no te dejes cotorrear.

♦

Estimado Doctor Mario. Me gusta mucho su revista, tanto, que casi no me la pierdo. Lo que les quería preguntar es esto, ¿Con el Transfer Pak se pueden jugar otros juegos de Gameboy? Y si es así, ¿Cuáles? Por favor contesten.

Yoshi
Toluca, Edo. de México

Cuates de Clubnin, me saltaré los halagos que siempre vienen con cada mensaje e iré directo al grano ¿Los juegos de Pokémon en español y Pokémon Pinball se pueden jugar en el Pokémon Stadium a través del Transfer Pak?

Luis Rodrigo García Valdés
Chihuahua, Chihuahua

Bueno, pues no sabemos por qué, pues técnicamente no es tan difícil, pero el único cartucho de Game Boy que puede jugarse en el N64 utilizando el Transfer Pak, es Pokémon (versión Roja y Azul (español e inglés) y la versión Amarilla. Si intentas utilizar otro juego, no pasará nada, simplemente no lo reconocerá el sistema.

♦

Hola, ¿Cómo están? Les escribo este mail porque tengo unas dudas que son las siguientes: ¿Por qué en la edición especial de Pokémon dicen que Pichu es la hembra de Pikachu y en la revista año 9 No. 5 dicen que es la preevolución de éste? En esta misma revista salen dos Pokémon con el

mismo nombre, que es el de Himanasshi (el No. 190 y el No.191). ¿Cuál es el nombre de cada uno? ¿Qué hay de la segunda película de Pokémon? ¿Cuándo podremos ver la revelación de Lugia en México? Gracias.

Paquitog
México, D.F.

Lo que pasó fue que nosotros hicimos una investigación acerca de los nuevos Pokémon, antes de que el juego saliera a la venta en Japón y nos confundimos con Pichu, Pokémon que en realidad es la preevolución de Pikachu. Respecto a lo del nombre repetido, ahí sí nos equivocamos. El Pokémon 190 (el que parece changuito) se llama Eipamu y el 191 se llama Himanasshi. La segunda película de Pokémon, que se llama Pokémon The Movie 2000, en E.E.U.U. se estrenará el 21 de este mes y en México es probable que se estrene en el mes que entra.

♦

Espero que publiquen este mail, pues varios lectores nos hemos hecho la misma pregunta. ¿Por qué en todo el tiempo que lleva la revista (y que ya es bastante) nunca han puesto el sello de calidad de Nintendo en la portada? Si no publican una respuesta a más tardar en el número de agosto, les voy a seguir mandando este mail tres veces diarias. Hablo en serio.

Jesús Durán
Guadalajara, Jalisco

Esta pregunta sí que es original y tú eres el primero en hacérnosla. En realidad, ni siquiera Nintendo Power tiene el sello de calidad de Nintendo en la portada, pero esta revista, que es la oficial de Nintendo en Estados Unidos, tiene el sello en el interior de la revista. Nosotros no lo tenemos porque, aunque somos la revista oficial (la verdadera) de Nintendo en México y Latinoamérica, Club Nintendo no es exactamente un producto de NOA, aunque tenemos todo su respaldo y autorización.

♦

Hola amigos de la Club Nintendo. Su revista es muy buena y está muy bien hecha. Bueno, vayamos al grano, en la revista año 9 número 5 ustedes dan las combinaciones de los cheats de Golden Eye para poder pasar las misiones y el primero (el de invencibility) tiene un error porque decía L-Abajo, R, C-Derecha, R C-Arriba, L-derecha, L, C-Abajo, R, C-Arriba, R, Derecha, R-Abajo, L-Izquierda, L, R, C-Derecha y el error está en la séptima (R derecha), pues no es R-Derecha sino L-Derecha. Bueno eso fue todo. ¡¡¡su revista está excelente!!!

Daniel Robledo Bear
México, D.F.

Sí, por un error de dedo se publicó mal ese artículo y le pedimos disculpas a todos aquellos lectores que intentaron hacerlo por horas y no les salió (a los que no lo intentaron no se las pedimos) Gracias a nuestro amigo Daniel por mandarnos la clave correcta

♦

Hola, mi nombre es Alex, tengo 21 años y hace poco tiempo me convertí en un Nintendo-aficionado;



All Star Baseball 2001 - N64

Hay mucha variedad de juegos de deportes para el N64.

me gustaría adquirir unos títulos de juegos de basquetbol, fútbol y béisbol, pero me encuentro con varias compañías que elaboran estos tipos de juego como EA Sports, Konami, Acclaim...
Mi pregunta es, ¿cuáles son los mejores títulos y los más adecuados para personas de mi edad en estos juegos de deporte?
Saludos y Gracias.

Alejandro
México, D.F.

Te recordamos que para los videojuegos no hay edad, así que por eso ni te preocupes. En efecto, cada compañía que mencionas tiene su muy buen título de deportes y te podemos recomendar de Basquetbol, NBA In The Zone, NBA Jam y NBA Courtside. De Soccer, definitivamente la competencia está entre ISSS y FIFA. Y de Béisbol está Ken Griffey y All Star Baseball.

♦

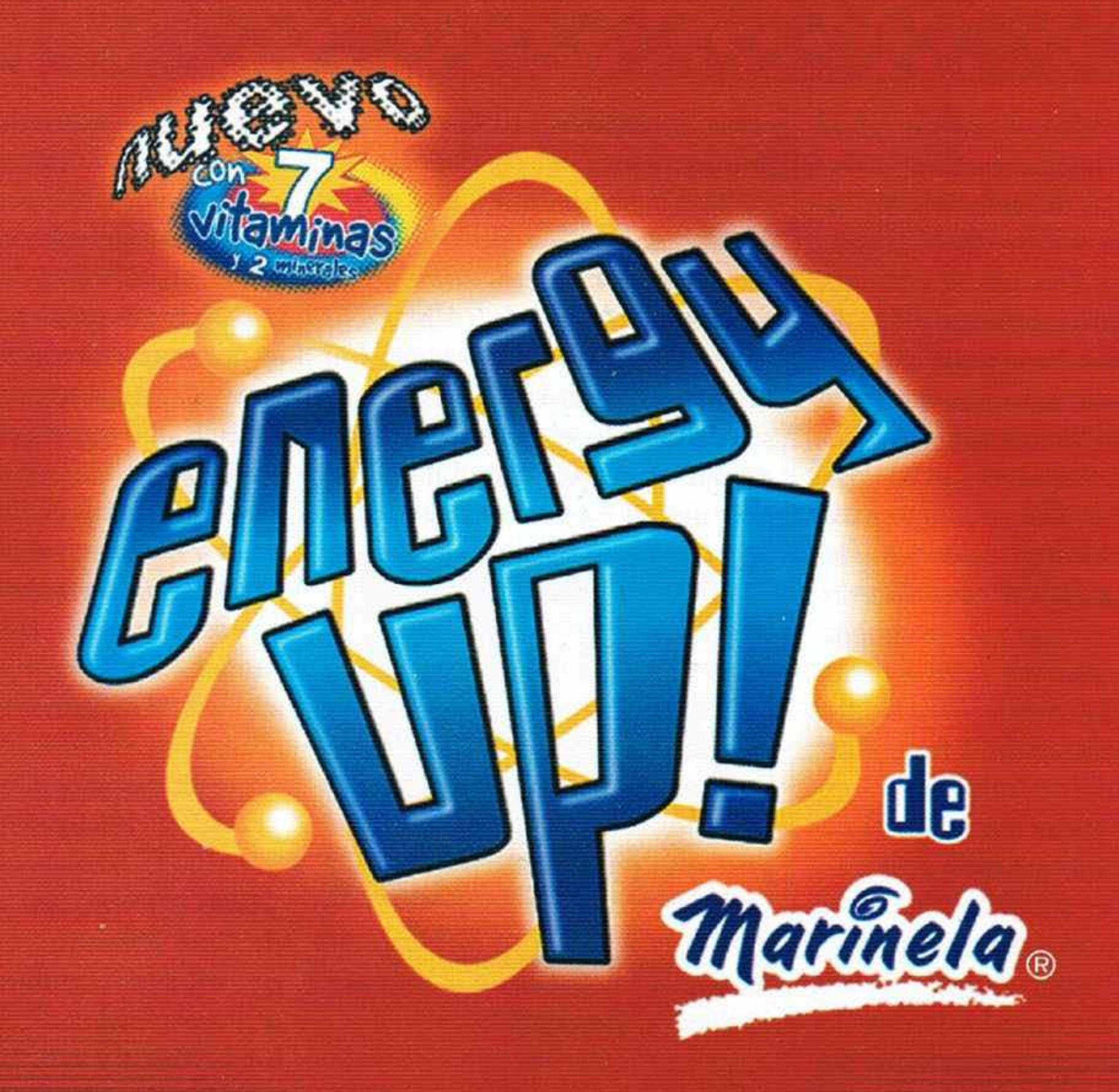
Hello, les escribo para saber cómo puedo sacar a Luigi en Mario RPG (SNES), me urge saberlo. Gracias.

Luis Lazo
México, D.F.

Very well. No te preocupes, ya que sólo Nintendo supo cómo sacar a Luigi... pero del juego, porque no aparece y no es posible obtenerlo de ninguna forma.

♦

Quisiera decir que los juegos de Basquetbol que han salido en la actualidad son tan reales que a la larga terminan aburriendo. Ya sé que tienen muchas cosas nuevas como las estadísticas de la última temporada y todo eso, pero han perdido ese sentimiento y el factor diversión que tenía NBA JAM de Super Nintendo, que a mi parecer (en gustos se rompe en géneros), es el mejor juego de Basquetbol de to-



el cachito de energía que te hace falta.



barra de granola cubierta de chocolate con chispas de colores, un delicioso snack que te caerá de maravilla.

barra de granola con cacahuate cubierta de chocolate y trocitos de cacahuate, especial para que rindas el doble.



barra de granola con galleta cubierta con chocolate blanco y chispas de chocolate, un postre que te mantendrá con energía todo el día.



cuadritos de arroz; un excelente lunch para el recreo, que viene en dos deliciosos sabores: vainilla con chispas de chocolate y chocolate con chispas de chocolate blanco.

$2.50 barras de granola

$2.00 cuadritos de arroz

acompáñalas con leche.

disponible en el d.f. y área metropolitana.

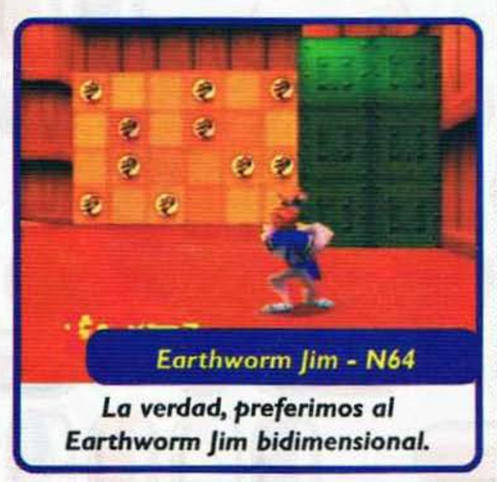
dos los tiempos. A mí me gusta más utilizar jugadores que puedan hacer clavadas de fantasía y ver cómo el público toma fotos y grita de emoción. También el narrador metía más emoción a ese juego. En cambio, ahora tienes que manejar a cinco jugadores medio deformes (no es culpa de nadie), lentos y que sólo saltan unos centímetros, aparte de oír a un narrador que parece estar cloroformado. Ustedes saben más que nadie que uno disfruta más un juego que sea bueno, aunque el héroe sea Sancho Panza, que un juego hecho sólo para ser parte de la colección de algún personaje famoso.

Javier Elías
Puebla, Puebla

Hola, les escribo porque no sé si estoy mal o tal vez estaba muy chica, pero el Earthworm Jim de Super Nintendo me encantaba, por eso compré el cartucho para N64, pero la verdad no me ha gustado casi nada, mi duda es, cómo les parece esta versión, contra la otra. La otra tenía más movimientos y podías usar todas las armas. ¿Por qué no incluyeron más movimientos para Jim? ¿Acaso no pudieron haberlo mejorado bastante? Bueno creo que más que duda es comentario. Saludos.

Laura
México, D.F.

No cabe duda de que muchos programadores han olvidado que un juego sencillo, pero divertido, puede vencer a un monstruo de 300 mil megas y todo eso. En el caso de NBA Jam, tienes razón, la primera versión para el N64 no nos gustó mucho que digamos, pero la más reciente intenta regresar al concepto original de este magnífico juego de Basquetbol, aunque con sus diferencias, claro está. Y respecto a Earthworm Jim de N64, la verdad no se compara en nada con los juegos de SNES, ya que no tiene ese humor que caracterizaba a los de la plataforma de 16 bits. No es un juego malo, pero la verdad no es un Earthworm Jim y esto se debe a que el equipo que creó el concepto original de Jim, no participó en el desarrollo de la versión para N64.



Earthworm Jim - N64

La verdad, preferimos al Earthworm Jim bidimensional.

♦

Mi nombre es Luis Salvador Ortiz Cruz, vivo en el D.F., tengo 21 años y ¡¡he seguido a nuestra revista desde el número 2!! (la verdad el número uno lo compre como revista atrasada). Miren les escribo por esto, nuestros amigos chilenos tienen razón en reclamar, ese estilo de Club Nintendo se debe a que desde el principio nos trataron como amigos, no sólo como videojugadores, (la verdad hay que admitir que cuando estás platicando con otro sobre videojuegos siempre tratas de presumir y sacar el mejor truco o final de los juegos que están de moda) y esto me hace preguntar, ¿qué pasaría si mi amigo-cuate no me dijera bromas, no usara un poco de doble sentido y uno que otro chiste que sólo yo y él entendemos por ser "muy amigos"? Creo que no sería igual, también sé que tratan de dar explicaciones sobre el significado de nuestros modismos mexicanos, pero ellos tienen los suyos, y creo que es justo que también tengan sus "pilotos" Fox, Ace y Ryu, porque así se "platica" con alguien que te "entiende". Antes de que se me olvide, en el Previo de Kirby 64 de la revista #5 ¿se les descompuso el corrector ortográfico? Es que en verdad, hay errores en todo el artículo que me hacen pensar que era info de última hora y ni tiempo les dio de revisarlo. Bueno, sin más, espero que lean mi mensaje y que ya se acerque el momento de que su sección en www.nintendo-.com.mx esté completa, porque me muero de ganas de ver qué hacen.

Luis Salvador Ortiz Cruz
México, D.F.

Como puedes ver, este número de Club Nintendo es un número de muchos cambios, cambios que son para complacer a todos los lectores y entre ellos está el escribir de una foma en la que nadie se sentirá excluído, pero sin olvidar, claro está, nuestra peculiar manera de expresarnos que nos ha caracterizado por mucho tiempo; además de que, como siempre hemos dicho, aquí estamos entre cuates. Respecto a lo del artículo de Kirby 64... la regamos y feo, pero debemos explicar lo que pasó. Generalmente, el texto original es corregiddo, pero se guarda como un texto diferente, y éste es el que se imprime, sin embargo, quien redactó el artículo (que no decimos quién porque el Conejo se enoja), quiso hacer un cambio de última hora, pero lo hizo sobre el texto original y pues... así se fue. Este error es fatal y te prometemos que no volverá a ocurrir.

♦

Estimados amigos, les escribo para decirles que su revista está genial, sobre todo con los cambios que

han hecho. Les he enviado como cuatro mails y nomás no responden espero que este sí lo respondan. Estaba viendo una revista de esas que dicen ser la "oficial"... está horrible, la verdad no vale ni la mitad de lo que valen ustedes (y nuestra revista vale 18 pesos). Creo que ellos no saben de juegos, pues en la revista que compré venía una guía de Turok 2 y es la peor guía que he visto pero no voy a comprarla más y les daría como consejo a todos los lectores fieles de ésta, nuestra revista, no dejarse engañar con esa revista chafa, pues todavía dicen que va a salir el juego de Robotech, y por esas razones me despertaron unas dudas como ¿Va ha salir un KI 3? pues según ellos sí y para el DOLPHIN. Bueno creo que es todo.

Alonso MacCloud
Celaya, Guanajuato

Robotech para N64 es un proyecto cancelado y hasta el momento Rare no nos ha dicho nada acerca de una posible secuela de Killer Instinct para ningún sistema.

♦

Primero que nada, quiero felicitarlos por su revista, creo que se merecen un 10 por todas sus publicaciones, son de lo mejor; bueno, soy un aficionado a los videojuegos, tengo 12 meses comprando sus buenas y completas publicaciones y este día compré la revista de este mes (mayo del 2000) y me dije a mí mismo, "qué información tendrá esta vez"; todo iba bien hasta la sección de los 99 nuevos Pokémon (¡Qué pro!). Bueno, y de repente volteo la página y veo el informe del juego de skate, Tony Hawk's Pro Skater y me alegró mucho esa noticia, pues soy fanático del skate; todo iba bien hasta llegar a la página de las características de los personajes del juego y vi el grave error. Pusieron la fotografía del mono de Chad Muska en las características de Geoff Rowley; me decepcionan, ya que Chad Muska es el mejor skater del Team Shorty's. La intención de mi mail es de que si pueden aclarar su pequeño error (¡Grave!), sólo espero que me comprendan; Chad Muska es el mejor, creo que no puede ser que se equivoquen de esa forma. La verdad es que este juego es el mejor que han sacado (mucho mejor que el juego llamado Trasher de PSX, creo que fue mejor en los gráficos), ya que muestran cómo es un Skate Park, ¡Está fregonsísimo! Tiene los mejores Tricks (más reales), este es un buen título para toda la raza skate y tal vez pueda (en el N64) hacer un trick yo también. P.D.SK8 Is not a Crime (Santa Cruz)

J. David García Fernández
Ensenada, B.C.

Bueno, pero no te enojes... no, no es cierto. Gracias por la información que nos diste, ahora sabemos un poco más del skate y esa grave confusión no volverá a ocurrir. Para reivindicarnos, aquí te ponemos una foto de



Chad Muska.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo para saludarlos y para unas cuantas preguntas. Bueno, yo vivía antes en Aguascalientes y hace poco me cambié a Zacatecas, y mi problema es que en Aguascalientes compré mi N64 en un lugar llamado NINTENDO RENTO. Aquí en Zacatecas no he encontrado un distribuidor autorizado, así que fui a un mercadito a comprar el regalo de cumpleaños de mi hermano. Y mi sorpresa fue cuando vi que el juego ya estaba empezado y hasta terminado y lo peor es que el cartucho ya venía empacado con plástico y la caja con instructivo. También compré el Rumble Pak y me lo dieron sin caja y sin instructivo y decía hecho en Japón y el de mi primo que vive en Guadalajara dice hecho en china y no viene en japonés como el mío, y lo que quería saber es si es distribuidor autorizado o no. Y mi otra inquietud es que ya no es la misma revista, ya que se ha dedicado más investigar que a buscar buenos tips. ¿Por qué no empiezan por una especie de guía del cartucho de DK64 para conseguir las 201 Golden Bananas?

David Arturo Velázquez Cano
Zacatecas, Zacatecas

Pues no podemos decir más que, te lo dijimos. De preferencia compren sus cartuchos con distribuidores autorizados o en tiendas de prestigio, para que no les den gato por liebre. Y como puedes ver, los cambios ya los empezamos a hacer.

♦

Oigan, les he mandado como treinta cartas ¿y saben cuántas me han contestado? Pues solamente una y ni siquiera la publicaron. También quiero hacerles una pregunta. En la versión azul de Pokémon, en qué nivel está Mewtwo cuando lo encuentras, porque en la red yo lo encontré en el 70 y un chavo del torneo Pokémon lo tenía en el 60 y me mató a todos mis Pokémon, ¿Qué los de la versión azul tenían ventaja sobre los de la roja? Agradeceré su respuesta.

Karen Sujo Contla
Edo. de México

Para nada, en ambas versiones de Pokémon, Mewtwo aparece de nivel 70. Lo que pasó es que, seguramente, los chavos que llevaron a Mewtwo de nivel 60 fue porque lo obtuvieron utilizando un Gameshark o con el truco de Missingno. Recuerden que hasta en los videojuegos hay que tener ética y no hacer trampa, ya que es más satisfactoria una victoria que te haya costado trabajo, a ganar sabiendo que jugaste sucio y tu oponente no.

♦

Primero que nada quiero felicitarlos por su número 100 (qué descaro ¿no? Un poco tarde). Y por el esfuerzo que aplican cada mes a nuestra revista. Ahora, quisiera saber algunas cosas. ¿Cuándo piensan mencionar el nombre del Pokémon No. 100 (Gold o Silver)? Pues me tienen con la duda y ya mero me quedo calvo de tantos jalones de cabello. Otra pregunta, ¿Va a venir incluído el Expansion Pak con el juego de Zelda Majora's Mask? Me despido con la gran esperanza de que me contesten.

David "Leo" Lozano
Monterrey, Nuevo León

Claro que diremos el nombre del Pokémon No. 100 de las versiones Gold y Silver; este pokémon se llama Voltrob. No sabemos, pero es casi seguro que el Expansion Pak no venga incluído con Majora's Mask.

♦

Oigan, sí, ya deben saber que son la mejor revista de Nintendo aquí en México, pero he visto que últimamente no han hablado de las Arcadias. ¿Por qué? Por eso no me enteré de la continuación de Soul Edge, ni qué onda con la historia de ese juegazazazo de Namco. Sí, ya deben haber adivinado, me encantan los juegos de Namco ¿Han jugado el Time Crisis alguna vez? ¿O el The House of the Dead 2? La verdad que ese lo dudo mucho, porque es un juego de Sega. Ahora vienen las verdaderas preguntas:
1-¿Llegará el Silent Hill al N64?
2-¿Hablarán más seguido de las arcadias?
3-¿Habrá otro Mortal Kombat?
4-¿Qué soundtrack prefieren, Castlevania, Zelda, o Pokémon Stadium?
Y para cerrar con broche de oro,
5-¿Creen que algún día los supere la revista"N64"? O creen que se hunda en el olvido como Videotips o Gamepro en español.

Luis Felipe Rubio M.
Querétaro, Querétaro

Claro que hemos jugado los juegos que mencionas y estamos de acuerdo contigo, son muy buenos (aunque debes tener mucha resistencia física para jugar The House of the Dead 2, sobre todo en el brazo). Ahora, a contestar las verdaderas preguntas:
1- Es 99.9% seguro que no.
2- Haremos lo posible.
3- De peleas como MK4, tal vez ya no, pues la mancuerna Tobias-Boon se desintegró.
4- Es difícil la competencia, pero la balanza se inclina a Castlevania.
5- ¿Qué es "la revista N64"?

♦

¿Podrían decirme cómo se llama y quién canta la canción del juego de FIFA '99?

Arturo Avila
México, D.F.

La canción se llama "The Rockafeller Skank" y es interpretada por Fat Boy Slim.

♦

Amigos de Club Nintendo, quiero expresarles mi entusiasmo y alegría porque veo que Nintendo ahora está tomando más en cuenta al mercado latinoamericano de videojuegos y esto lo confirmé al ver en la revista de abril que se podían conseguir estos cartuchos en español con con un distribuidor autorizado. Qué bueno que la gente de Nintendo se dé cuenta de que en lationamérica hay mcuha demanda de videojuegos, pero que no se refleja por la piratería; ojalá que estos cartuchos sean la primera piedra de algo tan maravilloso como conseguir nuestros títulos favoritos en español y que el gusto de todos los videojugadores se extienda porque ya no existiría la barrera del idioma. Cambiando de tema, me vinieron a la mente dos juegos que serían muy buenos en alguno de los museos; estos son Batman y Ninja Gaiden. Bueno, me despido esperando que sigan mejorando como lo han estado haciendo a través de estos 100 primeros números.

José Juan Martínez Hernández
Monterrey, Nuevo León

En efecto, las versiones en español de Pokémon son un pequeño paso para la industria, pero un gran paso para nosotros los videojugadores latinos. Respecto a los juegos que mencionas para Museo, por supuesto que estarán, pero aún no estamos trabajando en ellos.



Pokémon versión Español - GB

♦

No olvides seguir escribiendo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
O mándanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx
Visita la página de Gamela México: www.nintendo.com.mx

AGRADECEMOS A:

ADAN AGUILAR GARAY
ABRAHAM MUNGARAY FONSECA
ADRIAN ALBERTO COLIN VIDAL
AIDA SOFIA BARBA FLORES
ALAN NUÑEZ BORJA
ALAN SANCHEZ M.
ALDO LOPEZ GOMEZ
ALDO TABACO CARDOSO
ALDO YAIR RUIZ TRISTAN
ALEJANDRO FLORES
ALEJANDRO MACEDO CASTRO
ALEJANDRO RAMIREZ
ALEJANDRO RAMOS
ALEJANDRO TAPIA ORTEGA
ALEX
ALFONSO E. AGUILAR G.
ALFONSO TINOCO MORENO
AMAURY ROBERTO FLORES RUIZ
ANA GABRIELA MORAN M.
ANDRES A. GOMEZ PEREZ
ANDRES SANCHEZ BADIA
ANGELICA CERONIO BAUTISTA
ANTONIO ALVAREZ
ANTONIO HERNANDEZ RODRIGUEZ
ARAFAT JAVANI TREJO VILLEDA
ARMANDO AVILA GONZALEZ
ARMANDO RAUL SOBREVILLA O.
ARMANDO REYES ALDAPE
ARMANDO VALLES BARCENAS
BELEN HERMOSILLO JARAMILLO
BENJAMIN ADRIAN RAMIREZ NIEVES
BRAULIO CECEÑA ROMERO
BRENDA CECILIA SOTELO ESPAÑA
BRENDA CRISTEL PEREZ V.
CARLOS IVAN VALENZUELA BELTRAN
CESAR A. CORTES LUJAN
CESAR A. MARTINEZ PARRA
CESAR EFRAIN VAZQUEZ ZARCO
CRISTEL MURRAY MEDINA
CRISTOBAL FILIO PACHECO
CHACHO
CHANSEY RAMIREZ
CHRISTIAN ALDUCIN VALERDI
D. ARMANDO VARELA
DANIEL MORA NUÑO
DANIEL ALBERTO RENTERIA
DANIEL GARCIA PORTILLO
DANIEL RAYAS TREVIÑO
DAVID AMIGO TUACHI
DAVID ARMENDARIZ
DAVID GONZALEZ REYES
DAVID NUÑEZ CAMACHO
DAVID RAYGOZA G.
DIEGO PEREZ P.
DIEGO RAMOS RODRIGUEZ
EDGAR MARIO GARZA R.
EDGAR VALVERDE MORAZAN
EDGAR ALONSO FLORES JUAREZ
EDGAR DANIEL NIETO GUERRERO
EDGAR E. MARTINEZ FLORES
EDGAR RAYGOZA G.
EDMUNDO A. G.
EDUARDO CARRASCO GRIJALVA
EDUARDO D. MORENO SANCHEZ
EDUARDO IVAN VELAZQUEZ R.
EDUARDO MACIAS HERNANDEZ
EIDER YOICO PADILLA MARTINEZ
ELISA RUIZ V.
ENRIQUE ESPEJO AGUILA
ENRIQUE PEREZ VEGA
ERICK ADRIAN HERNANDEZ R.
ERICK DAVID CISNEROS E.
ERICK J.A. GARCIA RIVERA
ERIK MARTINEZ RUIZ
ERNESTO A. BELTRAN PARTIDA
ERNESTO GALVAN RODRIGUEZ
ERNESTO TANAKA MONTOYA
EZEQUIEL ARANDA CIDES
F. JAVIER MORAN M.
FELIX H. MORALES MEDRANO
FERNANDA PALAZZI
FERNANDO CORDOVA TAPIA
FERNANDO DE J. NIETO GUERRERO
FERNANDO MARTINEZ MORENO
FERNANDO PERALTA M.
FERNANDO RAMIREZ
FRANCISCO CERVANTES C.
FRANCISCO CONTRERAS LOYA
FRANCISCO FRAGOSO VARELA
FRANCISCO J. ESPINOZA GONZALEZ
FRANCISCO JAVIER OROZCO FLORES
FRANCISCO MARQUEZ BUSTILLOS
GABRIEL GUADARRAMA PEREZ
GABRIEL RESENDES
GENARO GRANADOS G.
GERARDO ENRIQUE CAUDILLO G.
GERARDO J. ALVAREZ MEZA
GLORIA MARIA DAVILA
GONZALO GARCIA SALAZAR
GUILLERMO LERMA LICEAGA
GUILLERMO OBREGON
GUSTAVO A. GUTIRREZ GUTIERREZ
GUSTAVO GIL MARTINEZ
GUSTAVO GUTIERREZ
HECTOR GARCIA ALEJOS
HUGO DAVID ORDOÑEZ A.
IRAM M. TAVERA DEL CASTILLO
ISRAEL ALCANTAR
ISRAEL GOMEZ LUEVANO
ISRAEL SOTO
JAIEL ROMERO CENIL
JAFETH CORTES ORTIZ
JASHIEL GUSTAVO NUÑEZ PERAL
JUAN ALVAREZ W.
JUAN CARLOS MARTINEZ DAVILA
JAVIER G. VALENZUELA OBESO
JAVIER JIMENEZ ROBLES
JAVIER REAL GONZALEZ
JESSE
JESUS GONZALEZ TOLEDO PLAYA
JESUS G. PEZZINA QUINTANILLA
JESUS MENDEZ GUILLEN
JESUS MIGUEL SOLIS IBARRA
JOBAD ADBEEL SAYAS HERNANDEZ
JONATHAN ISRAEL AVILA HERRERA
JONATHAN ESPEJO AGUILA
JORGE ALBERTO LIMON JARAMILLO
JORGE EDUARDO C. R.
JORGE MARTINEZ DIAZ
JOSE A. RENE TONATIO BARRIOS G.
JOSE ALBERTO
JOSE ALBERTO MARQUEZ T.
JOSE A. BOCANEGRA MORALES
JOSE ANDRES LARIOS BARRAGAN
JOSE AUGUSTO GONZALEZ
JOSE EDUARDO OCHOA MORALES
JOSE E. TORRES GARCIA
JOSE F. LOPEZ BRAVO
JOSE JUAN MARTINEZ HERNANEZ
JOSE LUIS ANAYA O.
JOSE LUIS HUERTA
JOSE LUIS QUIROZ
JOSE MANUEL TORAL CRUZ
JOSE OMAR MORALES NORIEGA
JOSE RAMIREZ ALMANZA
JOSE TADEO RAMIREZ SAN MIGUEL
JOSUE ALEJANDRO ORTEGA ZAVALA
JOSUE E. TURCOTT VERA
JOSUE ISRAEL NIETO G.
JOSUE SORIA CHAVEZ
JUAN CARLOS ALAMILLA P.
JUAN CARLOS DEL CASTILLO BENITEZ
JUAN CARLOS MORENO MARTINEZ
JUAN FRANCISCO SANCHEZ GARCIA
JUAN JESUS HERRERA SANCHEZ
JUAN JOSE CASTRUITA VEGA
JUAN JOSE VILLARREAL NAVA
JUAN MANUEL VELASCO PEREZ
JUAN MEJIA M.
JUAN PEDRO ESPINOSA GONZALEZ
JULIAN ALVAREZ JUAREZ
JULIO CESAR JUAREZ R.
JULIO CESAR MARQUEZ S.
KALAHAN A. CASTELLANOS A.
KAREN CRISTINA SUJO CONTLA
KARLA VELAZQUEZ RICHARDS
L. GABRIEL ARCE Z.
LEON FELIPE R.
LEONEL COLIN VIDAL
LEOPOLDO E. GONZALEZ G.
LETICIA HERNANDEZ BEJARANO
LISSET MELISA GUAJARDO GUERRA
LIZETH ACOSTA
LUIS ALBERTO DIAZ B.
LUIS ANGEL ALVAREZ LOPEZ
LUIS ANGEL ZAMITIZ
LUIS ANTONIO VELAZQUEZ MANZO
LUIS A. PONCE DE LEON MENA
LUIS FRANCO HERNANDEZ
LUIS JESUS JIMENEZ
LUVIN BOSSUET TREJO VILLEDA
MANUEL ALEJANDRO HERNANDEZ S.
MANUEL GUTIERREZ CALERO
MANUEL MARTINEZ LOPEZ
MANUELITO COTA ESPINOZA
MARCO ANTONIO LUIS S.
MARCO ANTONIO ORTEGA
MARCO ANTONIO ROBLES
MARCOS MITZUNARI G. OCHOA
MARIA DEL ROSARIO DELGADO A.
MARIANA MONCADA TORRES
MARIEL ALVAREZ DEL CASTILLO
MARIO ALBERTO HERNANDEZ L.
MARIO CARRILLO
MARIO HAZEL AMADOR CUENCA
MARISELA ANDRADE RODRIGUEZ
MEGA JUAN X
MICHAEL PINEDA MORENO
MIGUEL AGUSTIN LOPEZ E.
MIGUEL ANGEL C. MADERO
MIGUEL ANGEL ESCALANTE S.
MIGUEL ANGEL GALVAN R.
MIGUEL ANGEL RIVAS G.
MIGUEL ANGEL ZARATE SERRANO
MIGUEL GOMEZ COUTO
MIGUEL JONATHAN Z.
MIRIAM
MITZI PINEDA
MOISES SANCHEZ CHAVEZ
MOISES RAMIREZ PONCE
MONTSERRAT RAMIREZ PONCE
NATALIA L. CADENA DE LA PEÑA
NICOLAS RICO ORIGEL
NOE ESPINOZA ALEMAN
NORBERTO JIMENEZ PEREZ
NORBERTO ROSENDO MARIN G.
OCTAVIO ALEJANDRO
OMAR SALAZAR REYES
OSCAR A. BARRERA JUAREZ
OSCAR DAVID VIVEROS BELMONTE
OSCAR EDUARDO ACOSTA
OSCAR GUERRERO HERNANDEZ
OSCAR MARTINEZ
OSCAR SALAZAR REYES
PABLO GORDILLO ICEDO
PACO CONTRERAS
PAOLA ITZEL CECEÑA ROMERO
PAULINA RANGEL
PEDRO MORALES MEDINA
RAFAEL MORALES OLVERA
RAMIRO MARRON ALONSO
RAMIRO SALINAS
RAMON ALEJANDRO AGUIRRE R.
RAUL A. RAMIREZ AGUIRRE
RAUL ARTURO HERNANDEZ
REYNALDO RAMIREZ ZARATE
RICARDO
RICARDO CERVANTES ALVAREZ
RICARDO MENDOZA ROCHA
ROBERTO GONZALEZ
ROGELIO ALEJANDRO ORTIZ SEVILLA
ROMAN ALBERTO IBARRA PEÑA
RUBEN MARTINEZ JUAREZ
RUBEN ZARATE RODRIGUEZ
SAMUEL E. VELARDE MEJIA
SERGIO ALONSO GONZALEZ
SERGIO EMMANUEL NAVARRO
TOBY
UBALDO ENRIQUE DE LA CRUZ
VICTOR A. OROZCO CORREA
VICTOR DANIEL
VICTOR MANUEL CRUZ MENDOZA
VICTOR MANUEL GOMEZ R.
VICTOR PASTRANA
VIRIDIANA ESTEFANIA MORA RIOS
WALDEMAR MADAMA LECANDA
WENDY LOREDO ALANIS
WILLIAM MARQUINA F.

LECTORES INTERNACIONALES:

ALEXXX
ALFONSO A. ROSAS F.
ANGEL ALFONSO CRUZ ROA
ANTONIO E. MATHEUS C.
CARLOS JAVIER LEAL MARQUEZ
CHRISTOBAL VARGAS ARAYA
DANIEL JOSE DA SILVA FERNANDEZ
DAVID BOLIVAR ALVAREZ
DAVID CENTENO
DAVID MORENO M.
EMILIO ANTONIO BONILLA FORRER
EMMANUEL SORIANO CASTRO
ERLAND COTTER MURILLO
ESMERALDA YESENIA MARQUEZ
FELIPE BERMUDEZ ESCOBEDO
FERNANDO DANIEL MARQUEZ
ITALO F. CAPASSO
IVAN DARIO NOREÑA
JAIME A. PATIÑO
JAVIER A. CRESPO U.
JAVIER JOSE ANZOLA
JAVIER PEREZ
JIMMY MOLINA VILLACRESES
JISETH ACOSTA
JORGE ARTURO CABRERA RUIZ
JORGE MARTINEZ
JOSE ALEJANDRO BLANDON
JOSE DANIEL (PIKACHU)
JOSE MAURICIO SOLANO C.
JUAN C. VILLAFAÑE ATENCIO
JULIAN D. MONTOYA E. (STAR JULI)
JULIAN DARIO ÑAÑEZ
JULIO EDGARDO BONILLA FORRER
LEONARDO MATA
LUIS ADOLFO
MANUEL ALEJANDRO GIL
MANUEL COLMENARES
MARCO RODRIGUEZ
MIGUEL ANGEL VISBAL L.
MIGUEL HERNANDEZ
MIGUEL IZQUIERDO
NELSON A. JIMENEZ
NELSON EDUARDO CASTRO B.
NESTOR E. CUBAS
OSCAR CARDOZO
RAYMOND A. PACHECO R.
REINER ACUÑA (SHARKNESS)
RICARDO ARCHILA MENDOZA
TRINO BRUDA

NUESTRA PORTADA

No cabe duda que una de las series de juegos más exitosas de Nintendo y Hal Laboratories es la de Kirby, quien siempre ha demostrado que sus títulos son de los mejores para el género de plataformas, basta recordar la serie Kirby's Dream Land. Donde quiera que Kirby esté, ya sea en el NES, SNES o Game Boy, ha tenido muy buena aceptación entre nosotros los videojugadores, que, aunque su imagen se preste para pensar que estos títulos son sólo para pequeños, a los mayores también les gusta.

Si recuerdas, la primera incursión de este personaje en el N64 iba a ser un extraño juego en donde Kirby se hacía bolita y podía andar de aquí para allá; sin embargo, después hubo un cambio medio drástico, que colocó a Kirby sobre una patineta y con una gorra, por lo que aseguramos que el juego sería de carreras. No fue sino hasta la aparición en Super Smash Bros., cuando este tierno personaje adquirió tres dimensiones, debutando en el sistema de 64 bits de Nintendo. Ya a punto de olvidar la versión 64 de Kirby, Nintendo anunció que estaba trabajando en el juego de Kirby 64 pero deshizo todo el trabajo anterior y presentó un nuevo proyecto, muy al estilo Yoshi's Story, en donde Kirby se aventuraría en un mundo tridimensional, pero siguiendo la tradición de la plataforma bidimensional; de nombre Hoshi no Kirby 64 en Japón, este mes podemos recibir con un fuerte aplauso (se lo merece, después de tanto tiempo de espera) a Kirby, pues ha arribado como estelar al N64 en el título llamado Kirby 64: The Crystal Shards.

En esta ocasión, Kirby tendrá que ayudar a una pequeña Hada de la estrella Ripple, a liberar a su tierra de la maligna materia obscura (Dark Matter), y para esto tendrá que aliarse con nuevos y viejos amigos y hasta con su némesis, el Rey Dedede (que en realidad ya habían hecho las paces). Para poder ayudarlos, tendrá que reunir las seis piezas de un cristal mágico y así poder llegar hasta la estrella y arreglar las cosas.

Al igual que en versiones anteriores de los juegos de aventura de Kirby (Kirby's Dream Land), en este título tiene como arma principal su cuerpo estirable y sus fuertes pulmones, pues de esta manera podrá absorber aire, inflar su cuerpo y flotar, o simplemente exhalar muy fuerte para eliminar a ciertos enemigos o evadir obstáculos. También es capaz de absorber

Los escenarios que te encontrarás son muy variados. Esto obviamente es el desierto.

Reaparecen varios enemigos, como este árbol, pero ahora atacará tridimensionalmente.

Hay poderes que no sólo te hacen más fuerte, sino que te ayudan a avanzar más rápido.

Hasta el Rey Dedede se aliará contigo para derrotar a la Dark Matter.



Los efectos de tercera dimensión son excelentes.

Kirby 64 The Crystal Shards

enemigos y arrojarlos para eliminarlos, o tragártelos y utilizar sus poderes y así ampliar su variedad de ataques. Cada enemigo tiene un modo de ataque diferente, por lo que verás ataques de roca, de hielo, de fuego, etc. Lo mejor es que si absorbes a dos enemigos de poderes iguales, harás un ataque doblemente poderso, pero si son de poderes diferentes, harás un ataque nuevo y, por supuesto, espectacular. Los poderes que obtengas no sólo sirven para atacar, sino para avanzar más rápido o llegar a un lugar en específico. Aunque los gráficos sean tridimensionales, la acción será sólo en dos dimensiones, por lo que Kirby sólo podrá moverse al frente, atrás, arriba y abajo; es curioso cómo el movimiento de los fondos hará que pienses que también hay profundidad; todo esto te hará recordar a Yoshi's Story, aunque el movimiento de gráficos de Kirby es mucho mejor. Si añorabas los viejos juegos de Kirby, ten la seguridad que este título va a satisfacer tu necesidad de más aventuras del mismo corte. Aunque el modo de historia es para un sólo jugador nada más, también te encontrarás con tres minijuegos, en donde podrán participar hasta cuatro personas al mismo tiempo, controlando a Kirby o a alguno de sus amigos. Algo que nos gustó mucho es que en el modo de historia hay varios finales, dependiendo de qué tanto hayas hecho durante el juego... un detalle que muchos programadores han olvidado incluir en sus juegos. Los gráficos y el sonido son extraordinarios, además te encontrarás con algunos temas musicales que son versiones mejoradas de los viejos títulos. Los cinemas display que te encontrarás son bastante divertidos y cuentan muy bien la historia. Aparentemente el juego es muy fácil, pero, al igual que en los otros Kirby's, necesitarás jugarlo un par de veces más para descubrir más cosas. Kirby 64: The Crystal Shards, es un excelente título que te mantendrá muchas horas pegado al control y por esta razón, te recomendamos que lo agregues a tu colección, ya que por ser tan buen juego, estamos orgullosos de tenerlo en Nuestra Portada.



Algunos enemigos no descansarán hasta sacarle todo el aire al pobre Kirby.



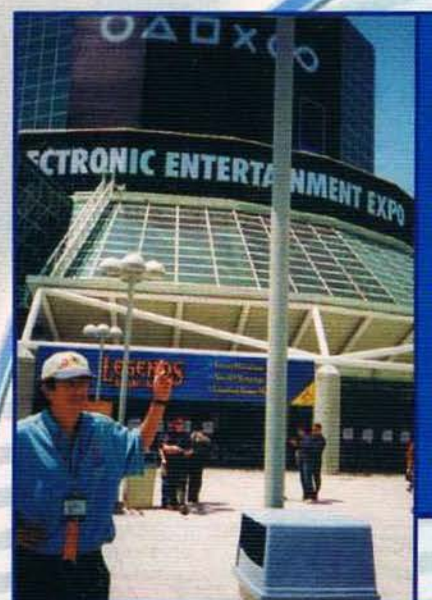
A veces los poderes combinados cambiarán la apariencia de Kirby...



...esa apariencia tierna que no tiene nada que ver con su enorme poder.







Electronic Entertainment Expo, o sea, E3, es el evento anual donde se reúne casi la mayoría de los programadores, diseñadores y distribuidores que están involucrados en el mercado de los videojuegos; como en cada año, Nintendo fue uno de los expositores más importantes del lugar y también, como cada año, los integrantes de Club Nitntendo nos dimos cita en el centro de exposiciones de Los Angeles, California, para ser testigos de lo que la industria nos brindará a los videojugadores durante lo que queda de este año y parte del año entrante; y, claro, no podíamos dejar de informarte lo que ahí ocurrió y sobre todo, los juegos que fueron mostrados. Tanto Nintendo como sus licenciatarios tienen preparada una amplia variedad de títulos para N64, aunque el Game Boy Color contará con la mayor cantidad de juegos... hay mucho que debes saber, así que, si estás sentado, ponte cómo porque permanecerás así durante un buen rato, leyendo toda la información que te trajimos del E3.

El Centro de Exposiciones de Los Angeles sirvió de escaparate para que todas las compañías mostraran lo mejor de cada una este año, en el E3 Show.

Y... ¿En dónde está el Dolphin?

...un día antes del E3

Miércoles 10 de mayo de 2000, 10:30 AM, Los Angeles, California. En este día se llevó a cabo la primera conferencia de prensa por parte de Nintendo, un día antes de que comenzara el Show E3.

En la sala donde se llevó a cabo la conferencia, comenzó a amontonarse la gente, listos para escuchar lo que este año traía Nintendo. Para todos los que no habíamos desayunado, en el lugar había unas Pop-Tarts y cereales de edición especial Pokémon (pero no había leche... ni modo de echarles refresco, ¿no?). Minutos antes de que comenzara la conferencia, llegó Howard Lincoln, seguido de Shigeru Miyamoto, y seguidos, también de los flashazos de las cámaras de todos los fotógrafos que estaban ahí. Otro en primera fila era Ken Lobb, quien, como siempre, sonreía felizmente.

El momento ansiado llegó y salió Peter Main, agradeciendonuestra asistencia. Primero comenzó hablando de los juegos tan existosos que, tanto el N64 como el GBC han tenido y después presentó el comercial con el que se promociona Perfect Dark en los cines de ese país; después de verlo, la modelo ícono de Joanna Dark apareció, para presentar al señor Minoru Arakawa, presidente de Nintendo de América.

El habló de que Perfect Dark será el siguiente éxito de N64 y también explicó de el énfasis que Nintendo tiene con respecto a la calidad de sus juegos, exponiendo la filosofía con la que siempre han trabajado: "Sin un buen software, el hardware es sólo una caja".

Inmediatamente después de esto, en las pantallas apareció la palabra que tanto esperábamos: Dolphin. El señor Arakawa explicó los planes que Nintendo tiene para la segunda mitad de este año y parte del año siguiente. En el 2001 entran al mercado el Proyecto Dolphin y el Game Boy Advance, los cuales vendrán acompañados de una gran cantidad de buen software y mantendrán vivos a los personajes que más buscan los fans, como Mario, Link, Donkey Kong y más. El Dolphin está en la última etapa de producción; el chip Gekko, desarrollado por IBM, ya está listo y la tecnología que tendrá para jugar en red y tener acceso a internet, aún no se ha terminado, por lo que a finales de este año será su lanzamiento en Japón y a mitad del año siguiente aparecerá en América.

En el caso del Game Boy Advance, está completamente terminado, solamente se están afinando algunos detalles de su funcionamiento en red; tendrá un procesador de 32 Bit-Risc y su lanzamiento será, este año en Japón y el año siguiente en este continente. Hablando del GBA, el señor Arakawa señaló que más de 100 licenciatarios están interesados en preparar software para este sistema. Apuntó que este año los videojugadores aún podremos disfrutar de grandes títulos para el N64, tales como Perfect Dark y Majora's Mask. Después, Howard Lincoln tomó el micrófono y continuó hablando acerca del plan de trabajo de Nintendo; él confirmó que ésta es la época más exitosa de Nintendo, pues en Marzo la venta del N64 subió un 30% y en Abril llegó hasta el 43% de aumento. Reveló más cifras comparativas, entre las cuales se encontraba la cantidad de 30 millones de unidades vendidas entre N64 y GBC.

Al terminar , comenzó a hablar del Game Boy Color, el cual tiene preapado 200 juegos nuevos para este año. Luego de todo lo aburrido de las cifras, comenzaron a hablar de los nuevos juegos del N64, como Pokémon Puzzle League, Hey You, Pikachu!, y Eternal Darkness, entre otros. Aparte, Howard Lincoln presentó muy orgulloso los juegos de Rare: Banjo-Tooie, Mickey's Speedway USA, Dinosaur Planet y Conker's Bad Fur Day. Al final dejaron a Majora's Mask, título al que más fuerte le aplaudieron. Al final hubo preguntas y respuestas, en donde, claro, Club Nintendo no podía dejar de meter la cuchara y le preguntamos a Peter Main el por qué de la diferencia tan grande entre el lanzamiento en Japón y América de Majora's Mask, y nos dijo que era porque en América ya habían planeado el calendario de lanzamientos en conjunto con Japón desde antes de que se lanzara este título y ellos creían adecuado lanzarlo un poco más tarde. Pero... ¿Y el Dolphin? ¿No hubo imágenes? ¿Ni del Game Boy Advance? ¿Ni dijeron en cuáles juegos están trabajando? Bueno, pues no, no presentaron ni siquiera el cascarón de ninguno de estos dos sistemas, sin embargo, tanto en esta, como en otra conferencia que se dio en Los Angeles Theater, exclusiva para distribuidores (y a la cual nos colamos), la gente de Nintendo nos aclaró que el Dolphin y el Game Boy Advance serán presentados en el Space World, que se realizará en Makuhari, Japón, a mediados del mes de Agosto de este año.



Del lado izquierdo de la mitad del pastel está Howard Lincoln y del lado derecho está Shigeru Miyamoto (él tiene la otra mitad).

Estuvimos a punto de salir cabizbajos de ahí, pero al ver cómo Conker orinaba a sus enemigos (aunque suene dura la expresión), se nos olvidó un poco las ganas que teníamos de ver algo del nuevo sistema y nos alegramos al ver juegos tan increíbles que se preparan para el N64 y el GBC. Sigue leyendo y ya verás que tenemos razón.



Las estrellas del E3: Los videojuegos

Como en todos los años, hubo un factor que evitó que las edecanes del evento se llevaran el premio a lo mejor de E3 y este factor, obviamente, fue la presencia de los videojuegos (¿qué haríamos sin ellos?, ¡caray!). Al igual que el año pasado, el E3 ocupó el total del área del Centro de Convenciones de Los Angeles, en donde nos encontramos con dos alas principales; en una estaban los booths de las compañías más grandes, como Sega, Sony y, por supuesto, Nintendo. En la otra ala estaba casi el resto de los licenciatarios y dominando el panorama estaba Konami, Acclaim, Capcom y Midway. Cada compañía mostró lo mejor de cada una, así que, vamos a comenzar por Nintendo.

Banjo Tooie

Nintendo - Rare | **Agosto 28, 2000**

Tal como lo habíamos dicho, Banjo-Tooie, la secuela de Banjo-Kazooie, fue mostrada en este evento y tuvo un muy buen recibimiento por parte de todo aquel que tuvo la oportunidad de jugarlo por algunos minutos . Así es, Banjo y Kazooie ya están listos para regresar a la acción y el pretexto para ello es el siguiente: Dos años después de que Banjo y Kazooie derrotaron a Gruntilda, pensaron que la paz iba a reinar para siempre, así que, en una de esas tardes nubladas, Banjo, Kazooie, Mumbo Jumbo y Bottles el Topo, aprovechaban su tiempo libre, jugando una mano de póker. Pasando un buen rato, Kazooie, con su típico humor negro, les decía a los demás que Gruntilda estaba de regreso para distraerlos mientras les robaba las fichas y veía sus cartas. En fin, todo era felicidad y alegría en la casa de Banjo... sin embargo, afuera, algo maligno estaba a punto de ocurrir... el sirviente de Gruntilda llevaba dos años tratando de mover la roca que la aplastó, y cuando estaba por darse por vencido, aparecieron de la nada... ¡Las dos hermanas de Gruntilda! Dos brujas medio tontas, pero con el suficiente poder para romper una roca; liberaron a la terrible Gruntilda de su tumba... Sin carne ni piel y con aspecto cadavérico, Gruntilda, llena de ira y de odio, estaba dispuesta a vengar su muerte y destruir de una vez por todas a Banjo y a Kazooie. Mientras la bruja lanzaba maldiciones hacia Banjo, Bottles fue testigo de tan macabro acontecimiento y corrió a avisarles a los demás; percatándose de eso, Gruntilda lanzó una bola de energía hacia la casa de Banjo, destruyéndola por completo. Cuando reaccionaron, Banjo, Kazooie y Mumbo Jumbo, comprendieron que la malvada bruja había regresado para vengarse y que esta vez ya no sería tan fácil derrotarla... al mismo tiempo en que pensaban una solución al problema, se dieron cuenta que uno de sus compañeros no estaba... de repente, apareció Bottles, de pie y calcinado, para después desplomarse sin vida en el suelo... -"Lo bueno es que no era tan popular en Banjo-Kazooie..."- dijo sarcásticamente Kazooie... Así comienza esta secuela... muy buena, ¿no? Aunque este relato te haga pensar que Banjo-Tooie ya es del género de terror, la verdad es que te atacas de risa nada más con la introducción del juego. En esta secuela, Rare decidió utlizar como ingrediente principal el sarcasmo y el humor negro, parodiando también a otros juegos, como Golden Eye, ya que hay una escena de primera persona en la que Banjo utiliza a Kazooie como metralleta. El sistema de juego sigue siendo el mismo que en Banjo-Kazooie, o sea un juego de plataformas 3D que mezcla la acción y la aventura. Lo que hace la diferencia entre esta versión y la anterior es la variedad de movimientos que tienen los personajes controlables, además de que podrás manejar a Banjo y a Kazooie por separado, ya que individualmente tienen habilidades muy útiles como el hecho de que Kazooie sin Banjo puede volar y no sólo planear, además puede incubar huevos y así descubrir secretos del juego. Banjo, por su parte, puede utilizar su mochila para dar golpes poderosos o también puede utilizarla para guardar ahí ítems que podrá usar después. Otro personaje controlable es el shaman Mumbo Jumbo, quien atacará con hechizos mágicos. Además, tanto Banjo, como Kazooie, podrán transformarse en varias criaturas, cada una con habilidades diferentes para realizar tareas que serían imposibles de lograr en la forma original, por

Esta nueva aventura está llena de peligros.

Era su último tren...

Al parecer Banjo tendrá que disfrazarse para no ser atacado por los dinosaurios ¿o estarán parodiando a Dinosaur Planet?



En esta foto puedes apreciar algo más que la mala suerte de Banjo y Kazooie; fíjate cómo se puede apreciar cada detalle de la escena a pesar de la distancia.

ejemplo, Banjo puede convertirse en submarino o en lavadora para tener poderes distintos (el cambio ya no sólo es estético, como con los cheats en Banjo-Kazooie), sin embargo, lo reconocerás debido a que siempre usará sus shorts amarillos y su mochila azul característica. En cuanto a los personajes, conocerás a 125 nuevos, tanto enemigos como aliados, pero obviamente tendrás que verle la cara a algunos viejos conocidos. En total son ocho mundos los que tendrás que explorar y a lo largo de cada nivel, tendrás la (a veces aburrida) tarea de recolectar piezas de rompecabezas para completar el 100% del juego. Por supuesto, Banjo y Kazooie aún podrán actuar en pareja y esta vez tienen la nada despreciable cantidad de cuarenta habilidades, las cuales incluyen el Breegull Blaster (cuando Banjo utiliza de arma a Kazooie), Claw Clamber Boots (para escalar paredes y techos)y Bill Drill, entre otras. Respecto a los jefes, aquí tendrás que vértelas contra diez gigantescos enemigos, cada uno cuidando la escena que le corresponde, antes de llegar a la confrontación más terrible de la historia de Banjo y Kazooie: contra Gruntilda. Además de estar preocupándote por eliminar a los enemigos, también deberás salvar a los Jinjos... ¿otra vez? En efecto, otra vez. Pero no todo es aventura, ya que también B-T contará con la opción de Multiplayer, en donde podrán enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneos en juegos muy originales, locos y sobre todo divertidos, tales como la venganza de Bottles o en un modo muy entretenido de primera persona, que es en donde hacen la parodia a Golden Eye y Perfect Dark.

Conoce a los nuevos enemigos.



En esta secuela, Kazooie se quitó un peso de encima y ahora sí podrá volar con libertad.

Gráficamente, Banjo-Tooie es bastante bueno, aunque creemos que no fue tan difícil en esta ocasión para Rare crear algo así, ya que con Donkey Kong experimentaron bastante. La música también es de muy buena calidad, aunque buena calidad no es sinónimo de "nos gustó un montón". Los personajes siguen emitiendo sonidos en lugar de hablar y la esencia de las bromas están en los diálogos, así que deberás ponerte muy atento cuando parlotee Kazooie, quien es el personaje más sarcástico de todos y el que nos hace reír más. Aunque jugamos B-T por un buen rato, por tratarse de una versión especial para el E3, no pudimos explorar con libertad los mundos, pero con lo que jugamos nos dimos cuenta de que este título será del agrado de todos aquellos que se inclinan por los juegos de plataformas... tendrán un buen reto y se divertirán bastante con este título de Rare, el cual estará disponible a finales del mes entrante. Ya estaremos hablando de él próximamente.

Banjo y Kazooie a la Perfect Dark.



¿El tamaño no importa? Ojalá que no.

Conker's Bad Fur Day

Nintendo - Rare

Diciembre 4, 2000

/%/$!¡!?&&*... No hay más qué decir. Conker, esa tierna y cachetona ardilla por la que siempre nos estuvimos preguntando, está a punto de arribar al Nintendo 64, pero no como originalmente se tenía planeado, ya que el equipo de Rare decidió darle un giro drástico a la personalidad de Conker y a la temática del juego, dando como resultado uno de los primeros juegos para adultos del N64. Y al decir "adultos", no nos estamos refiriendo a cosas extremas; Conker's Bad Fur Day recibió la categoría "M", de la ESRB, por lo que es recomendado para mayores de 18 años... bueno, ¿y por qué? Lo más seguro es que Rare se haya dado cuenta de que iba a abusar de la tierna historia y personajes llenos de miel que estarían presentes en Conker Twelve Tales (además de que algo de eso se podía encontrar en Banjo-Kazooie) y, como seguramente alguien por ahí se los hizo saber, decidieron "parodiarse"





La Magia te está esperando en Telepizza...

ES MUY FÁCIL FORMAR PARTE DE LA:

Escuela de MAGIA TELEPIZZA

TELEPIZZA

Ven y aprende divertidos juegos de Magia al lado de tu amigo Pizzoleto, llévate regalos,videos y muchas sorpresas, entre éstas,el poder hacer un viaje a

Orlando Florida!!!

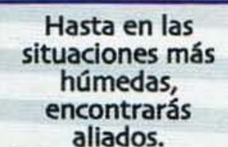
Espera las bases en la sucursal más cercana a tu domicilio.

Servicio al cliente 55 76 40 40
telepizza3@solar.sar.net

ellos mismos, transformando a Conker en un anti-héroe; para dicha acción tuvieron que recurrir, a petición del público (adolescente-adulto), de "violencia", sátira y mucho humor negro. Para que entiendas mejor el concepto, este juego podría compararse con las irreverencias que te puedes encontrar en caricaturas como South Park, Ren & Stimpy o Beavis & Butthead, pero un poco más subidas de tono. Con el simple hecho de que en el arte promocional, Conker sea visto con un casco de soldado, un habano en la boca y dos metralletas, habla demasiado del cambio tan drástico de un juego que desde luego estaba enfocado para el público infantil (y si no, basta ver el juego de GB, Conker's Pocket Tales). No sabemos exactamente cuál es la trama de la historia, pues no se dio a conocer perfectamente, lo único que sabemos es que un día Conker se despertó de malas, por lo qe tuvo un mal día, cosa que lo convirtió en lo que veremos en este título. Un factor muy importate es el manejo del lenguaje; de hecho, este es uno de los puntos clave para que Conker's Bad Fur Day esté dirigido a un público maduro. Algunas veces, Conker hablará con groserías, pero de manera disfrazada, por ejemplo, se referirá hacia algunos enemigos como "Mother Buzzer", en lugar de... bueno, ya sabes qué, ¿no? (y si no sabes, no preguntes, no vaya ser que por tu curiosidad no te dejen leer la revista jamás). Otras veces, soltará su folklórico lenguaje sin inhibiciones, por lo que, en los textos aparecerá una p--- - censura, que evitará que puedas leer el texto de manera clara y ch-----, y la voz la censurarán con el clásico píííííí. Hablando de voces, Rare de plano ya encontró la manera de incluir clara y eficazmente la cantidad de voces que quiera en sus juegos, por lo que en Conker's Bad Fur Day, TODOS los diálogos serán hablados y además podrás leer el subtítulo (en inglés, obviamente) en los globos de texto que aparecen, tipo cómic. Pudimos jugar y checar muchas escenas, y en todo momento no paras de carcajearte de todas las locuras y sarcasmos del juego. Hay una escena muy buena en donde Conker va a parar con la mismísima muerte, y la conversación es muy divertida. En otra escena, en el infierno, aparecen dos diablitos de fuego y para eliminarlos, Conker se toma un montón de cerveza, para después dejar que la naturaleza haga su trabajo y así darles una "refrescante rociada" (¡yack!). La mejor escena es la de la introducción, en donde se hace una parodia de la película de Steven Spielberg, Saving Private Ryan, pues Conker y sus compañeros soldados están esperando en un barco, cuando son sorprendidos y masacrados... lo chistoso (y grotesco), es que, al igual que en la película original, se conservan esos "pequeños" detalles, que consisten en ver brazos, manos y ojos volando por toda la pantalla, acompañados por su buena dosis de sangre Un detalle también curioso es que el "malo" del juego estará acompañado de una chica muy "exagerada" (quien tenga que entender esto, lo hará cuando vea el juego). Otra película que parodian es la de Connan el Bárbaro, cuando Conker aparece sentado en un trono, con una copa en la mano y una mirada desafiante... de hecho esta escena es con la que se promueve este cartucho, anunciando el cambio del personaje. Humor y comicidad no aptos para menores de 18 años, son algunos de los pilares de Conker's BFD, pero, ¿qué hay del juego en sí? Tal vez las bromas, las situaciones y el lenguaje sean divertidos, pero lo más importante es lo divertido del gameplay, y Conker's BFD lo tiene; es un título del género acción-aventura, en donde Conker se desplazará en un ambiente 3D, con una gran variedad de ataques y movimientos. Pudimos probar también un modo de multiplayer, en donde manejarás a otras ardillas y que será muy al estilo de Perfect Dark, en donde podrán enfrentarse de uno a cuatro jugadores simultáneamente. Gráficamente, tal vez el juego no se

Este dinosaurio te descuartizará si no lo domas como debe ser.

YOU HOO! SQUIRREL PERSON.



Hasta en las situaciones más húmedas, encontrarás aliados.



Robar ese panal significa vérselas con estas abejas... y sus aguijones.



Olvídate de lo tiernos que son los osos de peluche... ellos te atacarán sin piedad.



Como ves, ahora hay cosas más interesantes para Conker.

Este diablillo tendrá problemas de pulmón algún día.



En efecto, Conker, estás en la lista...

vea tan impactante como DK64, sin embargo, el manejo de la cámara para captar los gestos de los personajes, el movimiento de los labios de Conker y demás personajes al hablar y las diferentes perspectivas de los cinemas en tiempo real, son dignos de admirarse. En el aspecto de las voces de los personajes, son bastante chistosas y van de acuerdo con las bromas de mal gusto y, en sí, con todo lo que es el concepto del juego. Dentro del evento, Conker's Bad Fur Day no se exhibió para todo el público, sin embargo, en el booth de Nintendo había un bar, al cual sólo tenían acceso los mayores de 21 años y ahí podías probar este genial título, además de beber un par de cervezas y tropezar con uno que otro individuo que de plano ya estaba tirado en el piso por abusar de las gratuitas bebidas. Y como no teníamos sed, nos mostraron este título en un lugar aparte, y déjanos decirte que podemos definir a Conker's Bad Fur Day con una palabra simple: Divertido. Estamos seguros que cuando lo juegues no pararás de reír un buen rato. Independientemente de todo esto, platicamos con varias personas involucradas en el desarrollo de este título, ya que teníamos mucha curiosidad por saber el por qué del cambio tan drástico de este título; sólo nos contestaron que era porque el público mayor ya pedía un título así... y la verdad no nos extraña, pues algo similar ocurrió con MK2 de SNES, que, en su momento, también alarmó a muchas personas, pero los tiempos cambian y, aunque tal vez Conker no logre captar tanto la atención como lo hizo aquel juego en su momento (pues ya existen muchos títulos más violentos en el mercado), es casi seguro que muchas organizaciones no lo recibirán con los brazos abiertos... esperaremos a ver qué pasa con este cartucho tan polémico. Su salida está planeada para el 4 de diciembre, así que votaste el pasado 2 de julio o cumples 18 años antes de ese día, podrás ser de los primeros en disfrutarlo. Como siempre, te tendremos más noticias de este título en próximos números.



Nuestra cámara atrapó a Shigeru Miyamoto jugando Conker's Bad Fur Day... ¡Ojalá que no esté pensando en sacar un Mario's Bad Fur Day!

Nintendo - Rare

Dinosaur Planet

Fin 2000

Hace un par de meses, Rare anunció que uno de sus proyectos más ambiciosos ya estaba listo para darse a conocer y, claro, el mes pasado te hablamos sólo un poco del siguiente éxito de estos ingleses. Dinosaur Planet es un juego donde se mezclan la acción y la aventura, muy al estilo de The Legend of Zelda:Ocarina of Time, que cuenta la historia de dos héroes, Sabre y Krystal, quienes deben pelear para salvar al Planeta de los Dinosaurios de un ente tan poderoso que es capaz de destruir el universo. En su camino, Sabre y Krystal harán equipo con sus respectivos compañeros, una princesa pterodáctil llamada Kyte y un príncipe triceratops llamado Tricky.

Los matices del paisaje cambian con el atardecer... algo realmente hermoso.



Las tomas de la cámara son excelentes.

DP fue anunciado hace apenas un par de meses, sin mostrar ninguna imagen del juego y fue hasta este evento cuando pudimos verlo y jugarlo y todo lo que nos pareció lo podemos resumir en una palabra sencilla: Hermoso. Aunque este título sea de acción-aventura, en realidad tiene muchos elementos de RPG (no necesariamente en el gameplay); la acción se desarrolla de forma similar a Jet Force Gemini, pero con las suficientes diferencias como para hacerlo un título muy original. Hablemos un poco de la manera en que se juega DP. Tú tomarás el control de cualquiera de los dos personajes protagónicos, y tendrás la posibilidad de tener a un "sidekick" (o sea, un patiño), que puede ser Kyte o Tricky, dependiendo del personaje que hayas elegido. Estos ayudantes son muy útiles y te ayudarán justo en el momento en que los necesites. Cada personaje cuenta con habilidades únicas, además de que pueden manejar armas



Los paisajes de Dinosaur Planet están perfectamente detallados.



blancas hábilmente, además de tener la capacidad de ejecutar magias y hechizos. A lo largo del camino obtendrás ítems que te ayudarán con tu misión.

Gráficamente, Rare supo perfectamente cómo crear una atmósfera adecuada para que realmente los videojugadores sientan que se encuentran en un mundo fantástico, lleno de criaturas extrañas. En esta cuestión, te encontrarás con muchos efectos ambientales magníficos, ya que podrás apreciar en tiempo real las sombras, reflejos, viento, lluvia, nieve y niebla, además de que cuenta con un sistema de "día-noche", muy al estilo de Zelda 64 y Castlevania 64, en donde corre el tiempo y de esta forma, durante el juego hay día, tarde y noche, pero, como ya sabes, no es nada más estético el cambio de hora ya que los enemigos más peligrosos aparecen en la noche.

Lo que nos dejó totalmente sorprendidos fueron los cinemas display que narran la historia; el juego está plagado de ellos y de inmediato notarás que DP ya pertenece a la más reciente generación de títulos del N64; el manejo de la cámara, tanto al momento de la acción como en los cinemas, le dan el dramatismo justo para que parezca que estás siendo el protagonista de una película. Además, algo que definitivamente le da vida a juegos así, son las voces y eso no le faltó a DP; la cantidad de voces que escucharás es infinita y los diálogos hablados están presentes en el juego y en los cinemas, pero eso no es todo, ya que, para lucirse más, Rare logró darle movimientos faciales y expresiones a los personajes al momento de hablar, de pelear y de caminar; esto es algo jamás visto en este sistema (aunque Acclaim también ya está haciendo sus "pininos" con Turok 3 en este aspecto). La música también es fenomenal y va de acuerdo con el tipo de juego (te recordará mucho al soundtrack de la película Disney's Tarzan), y, por supuesto, cuenta con la tecnología Dolby Surround Sound, así que, ya te imaginarás cómo se escuchará si lo conectas a tu estéreo.

Prepárate para las batallas más intensas.

Como te dijimos, desde que vimos este título, sentimos que se trata algo diferente, tanto que hasta un equipo especial de Rare se dedicó exclusivamente a trabajar en DP, mientras que los demás trabajaban en Banjo, Conker y Perfect Dark, ya que, si te fijas, hasta el arte de los personajes de DP salen del estándar de lo que últimamente ha hecho Rare (fíjate en cómo son muy parecidos los diseños de DK64, Jet Force Gemini, Banjo y Conker, o la similitud entre B.Orchid y Joanna Dark, pero Sabre y Krystal no se parecen en nada a los demás personajes).

¿Te imaginas cómo se verá esto en movimiento?

Los jefes enormes y amorfos son comunes en este planeta.

Otro detalle es que la acción y los gráficos son muy similares a Jet Force Gemini, por lo que es muy posible que se haya utilizado el mismo Engine de ese juego, pero obviamente mil veces mejorado. Y claro, la calidad de gráficos son gracias a sus i512 Megas! Además de que funciona exclusivamente con el Expansion Pak. En fin, con lo poco que jugamos Dinosaur Planet, fue suficiente para calificarlo como uno de los juegos más esperados de este año por todos los que gustamos de este tipo de títulos. Dinosaur Planet fue uno de los que robaron las miradas en el Show.

Efectos visuales, como la lluvia y la noche, estarán siempre presentes.



Las fuentes de luz son de lo mejor que hemos visto.

Eternal Darkness

Nintendo - Silicon Knights | **Octubre 30, 2000**



Eternal Darkness es la respuesta de Nintendo para todos los fans del suspenso, el terror y el "gore". Desarrollado por un nuevo equipo exclusivo de NOA, llamado Silicon Knights (especializado en realizar juegos y gráficos apegados a la realidad), ED es un título del género de terror, muy al estilo de la serie de Resident Evil, el cual se perfila para ser uno de los mejores juegos de Nintendo 64. Aunque ya se había mostrado algo de este título desde el E3 99 del siglo pasado, este año mostraron

Los cinemas en tiempo real están llenos de dramatismo y suspenso.







Walt Disney Pictures presenta

DINOSAURIO

1 Busca las letras que vienen en las etiquetas, recórtalas y forma la palabra CARLOS V



2 Envíalas al Apartado Postal 103-250 México, D.F. y...



3 Participa en los sorteos donde podrás ganar...

20 ¡Viajes todo pagado a Orlando Florida!



Play Station



iMac

¡Son 24 DINOGRAFIAS diferentes!

Nestlé® *La pasión por el chocolate®*

Hay muchos escenarios y personajes a elegir.



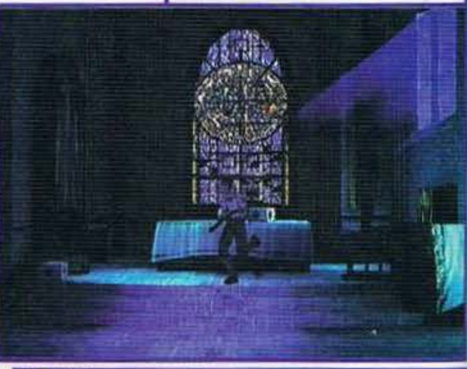
El "gore" y criaturas sin piel están aquí, en un juego no apto para niños.

una versión más avanzada y, la verdad, cambió muchísimo con respecto a lo que vimos en aquel Show de fin de milenio.

Como lo mencionamos en números anteriores, la acción de este título se desarrolla de forma muy similar al Resident Evil de Capcom, donde tú controlas a un personaje que puede hacer muchas cosas, entre las cuales están, correr, tomar y usar ítems, resolver acertijos y, por supuesto, eliminar criaturas sanguinolentas.

Esta obscura aventura lleva a los jugadores a un viaje a través del tiempo en una batalla contra hordas de seres malignos, que tienen como objetivo principal esclavizar a la raza humana. Aquí no hay un protagonista en el que cae toda la atención, ya que, durante el juego, podrás elegir una amplia variedad de personajes, además de que tendrás muchas armas disponibles, que van desde espadas medievales y conjuros mágicos hasta el más moderno arsenal militar. Al igual que en la famosa saga de Capcom, los ángulos de la cámara son importantísimos y, de hecho, es mucho de lo que le da vida a este tipo de juegos; en Eternal Darkness esto es algo que no fue descuidado y las diferentes tomas al entrar o salir de un cuarto dan la sensación de estar en una película; en cuestión de gráficos, ED es algo único, ya que todos los fondos son en tiempo real, a diferencia de Resident Evil 2 cuyos fondos son pre-rendereados, por lo que los programadores se dieron el lujo de mezclar el movimiento general de los gráficos, con el movimiento del personaje y si a eso le sumamos el uso de fuentes de luz en tiempo real, como el brillo del fuego de una antorcha, pues imáginate lo espectacular que resulta. Otro motor de estos juegos es un buen "storyline", o lo que es lo mismo, un buen guión, pero eso no es todo, ya que también es importante la manera en la que se cuenta y en que se desarrolla este buen guión.

Los efectos de luz son extraordinarios.





Todos los gráficos son en tiempo real.

En este aspecto, Eternal Darkness se voló la barda, ya que además de contar con una buena historia, la forma en la que se va desarrollando es bastante buena; los cinemas te harán sentir verdadero suspenso, acompañado, claro, de muy buenas ambientaciónes mezcladas con un excelente soundtrack.

Este fue otro de los títulos que sin duda más atención captaron en el booth de Nintendo.

Sabemos que Silicon Knights está preparando una gran sorpresa la cual se verá hasta tener la versión final el 30 de Octubre y por ello no nos reveló muchos de los detalles que tendrá este título... pero no te preocupes, que para eso estamos nosotros, para sacarles la sopa antes de tiempo.

Excitebike 64

Nintendo | Mayo 1, 2000



Nintendo mostró en este E3 Excitebike 64, un título que tenía apenas quince días a la venta en E.E.U.U. y aunque seguramente gran parte de los asistentes ya lo había jugado, no hubo quién se resistiera a echarse una reta con colegas de otros países (en nuestro caso, nuestro cuate de Kemco, Todd Dyment, nos concedió una reta y, claro, mordió el polvo). Si no has jugado este título, te diremos que es el mejor de motocross, que es la versión 64 del clásico Excitebike de NES y que, sólo si eres un videojugador paciente, no acabarás en una clínica de rehabilitación mental.



Ya hemos hablado mucho de este título en otras ediciones pero si no lo has jugado crénos que lo merece, es más, busca en la página 52 de este número los Tips que preparamos para ti.





Nintendo

Kirby 64: The Crystal Shards

Junio 26, 2000

Otro título que se mostró y que, en esos días, también le faltaba poco para salir, fue Kirby 64: The Crystal Shards.
Este juego ya tenía varias semanas de estar a la venta en Japón (su nombre allá es Hoshi no Kirby 64) y algunos de los que estuvimos en el E3 ya habíamos tenido la oportunidad de jugar este excelente título. La historia de la salida de este juego está llena de dramatismo, pues, si recuerdas, desde que se anunció el N64, también se anunció un juego de Kirby para este sistema y no fue sino hasta cuatro años después que apareció y, como suele suceder, la versión final fue totalmente distinta a lo que se tenía pensado originalmente. Este es un buen juego que combina la acción en 2D con los gráficos 3D, donde Kirby podrá volar, flotar, girar y nadar, como siempre. Si quieres saber un poco más de este muy buen juego, échale un ojo a Nuestra Portada.

Nintendo

Mario Tennis

Septiembre 25, 2000

Mario Tennis fue uno de los títulos más jugados del E3. Tal como te lo revelamos el número pasado, Nintendo de Japón y Camelot (tal como lo hicieran con Mario Golf el año pasado), este año vuelven a hacer equipo para realizar Mario Tennis, un juego que es perfecto para la diversión de uno a cuatro jugadores simultáneos.
En realidad, este título no es nada complejo y es su misma sencillez lo que lo hace tan atractivo. En este show fue la primera vez que pudimos probar la versión "jugable" de MT y, sin lugar a dudas, es un muy bueno y divertido juego de tenis. Aquí podrás controlar a Mario, a Luigi, a Peach, a Donkey Kong, a Wario y a muchos otros personajes del universo de Mario, además de que hay muchos otros personajes nuevos, como es el caso de Waluigi, el hermano menor de Wario, o de otros personajes propios de Camelot, que aparecen de forma parecida a Maple y los demás niños de Mario Golf.

Al ejecutar un súper tiro, podrás ver un efecto muy bueno en la bola.



La cámara captará la acción desde cualquier ángulo.

Hay muchos modos de juego, como Practice, Tournament, Challenge y otros que son muy comunes en esos juegos y otros que son exclusivos de los títulos de Nintendo, mismos que contienen mucho valor de "Replay", que hacen que juegues y juegues sin aburrirte. Al momento de jugar, notarás que la movilidad es bastante suave y los personajes reaccionan de inmediato al control, por lo que no tendrás ningún problema para aprender a jugar. El gameplay combina elementos reales del tenis, pero, como era de esperarse, también hay muchas cosas que sirven para "echar relajo", como jugadas de fantasía o súper tiros inbloqueables.
Si recuerdas, este tipo de combinación dio muy buenos resultados en Mario Golf, el cual combinaba elementos reales del Golf, pero adaptado de tal forma que fuera muy sencillo de entender (hasta para nosotros... y eso ya significa mucho, ¿no?). De los gráficos no hay mucho qué decir... son sencillos, muy buenos, llenos de color y muy parecidos a los de Mario Golf, pero con sus respectivas mejoras, pues, al tratarse de un título donde predominan los movimientos rápidos y la acción (nada qué ver con el Golf), las tomas de cámara son más ágiles y oportunas, para que no pierdas ningún detalle de las jugadas. También hay lujos de técnicas gráficas, como el uso del Lens Flare (efecto de los rayos de sol), texturas suaves y frame rate impecables, pero, para ser sinceros, esto está tan bien hecho y el juego es tan divertido, que todos estos elementos pasan a segundo plano. Al igual que en MG, aquí tienes el reto de descubrir personajes y canchas secretas, así que deberás ser muy diestro para encontrar todo lo que oculto en este gran título de tenis. No falta mucho para su salida, así que ya te estaremos hablando de Mario Tennis muy pronto. ¡Ah! Y, aunque no mostraron nada, Mario Tennis tendrá su versión para GBC, y, claro, ambas versiones serán compatibles utilizando el Transfer Pak.

Gracias a la magia de la repetición instantánea, disfrutarás de los detalles de las jugadas.





Cuatro jugadores simultáneos hacen de Mario Tennis un título más divertido.



Nintendo -Rare

Mickey's Speedway USA

Fin 2000

Un E3 no es bueno sin una buena sorpresa y este año le tocó a Rare (¡qué raro!), provocar el asombro de todos con Mickey's Speedway USA, un título de carreras tipo Mario Kart, en donde los protagonistas son nada más ni nada menos que Mickey Mouse, el ratón más famoso del mundo, acompañado de sus inseparables amigos, como Minnie, Daisy, Donald, Tribilín (¿Tribilín? Bueno, Goofy) y el resto de los personajes famosos de Disney.

Desde el E3 pasado, se había anunciado una alianza entre Nintendo, Rare y Disney Interactive para desarrollar un título de Mickey para el N64... pero jamás nos imaginamos que se tratara de un título de carreras. Y, aunque usted no lo crea, este título tiene un modo de historia, ya que se supone que Pluto fue secuestrado por unos maleantes, para arrancarle el diamante que este fiel amigo de Mickey, trae puesto en su collar; para rescatarlo, Mickey convoca a todos sus amigos y juntos... correrán a través de la Unión Americana a toda velocidad... (bueno, ¿alguien dijo un "pero" cuando apareció un plomero que comía hongos y rescataba princesas?). Mickey's Speedway USA contiene cinco circuitos, cada uno con cuatro carreras distintas.

Primero podrás elegir uno de tres circuitos y cuando hayas terminado los tres, abrirás el cuarto. Después deberás encontrar los ítems ocultos de cada uno de los cuatro circuitos ya disponibles, para tener acceso al último, que es el Grand Prix course. Las pistas están situadas en varios lugares famosos de E.E.U.U., como el Parque Yellowstone, el Gran Cañón o la ciudad de Nueva York. Mickey y sus amigos tendrán que ganarle las carreras a los malos, si es que quieren recuperar a Pluto. Como este juego fue una sorpresa, Peter Main tuvo que constestar varias interrogantes (que obviamente tenían que darse) durante la conferencia de prensa previa al evento y, por supuesto, vendría una pregunta cuestionando el por qué de estos personajes, combinados con el tipo de juego y las compañías que se encargaron de su desarrollo (o sea, por qué Mickey, por qué de carreras y por qué Rare), a lo que el señor Main contestó: "Estamos muy emocionados al ver cómo Mickey y otros personajes de Disney cobran vida en el N64, con un glorioso esplendor en 3D. La fama a nivel mundial de estos personajes famosos de Disney, combinada con el talento de desarrollo y tecnología de Rare, creará uno de los productos interactivos más memorables". También Disney Interactive intervino un poco, colaborando con el desarrollo del juego, por lo que la gente de esta compañía también está muy emocionada con dicho "cross-over", entre Rare y Disney.



Como ves, los monumentos de las ciudades más famosas se tuvieron que adaptar a este juego.



De inmediato nos fuimos sobre la versión jugable de este título. Lo primero que se puede apreciar de este juego son los excelentes gráficos, después, lo que más nos llamó la atención fue la movilidad tan suave y la buena reacción de los vehículos al control; después de todo esto, viene una remembranza a Diddy Kong Racing, además de que a muchos de nosotros nos dejó una sensación un poco lenta, la cual pensamos que se debe a que corrimos en las primeras pistas, donde los rivales no dan mucha batalla.



Dos o más jugadores podrán competir simultáneamente.

Tal vez nuestro juicio sea muy apresurado, pues faltan varios meses para la aparición de la versión final de este título, pero si sale tal cual lo jugamos, creemos que es un juego enfocado para el público infantil, y si es así, será un muy buen cartucho. Pero, no hay que anticiparnos, y cuando juguemos una versión más avanzada, te diremos qué tal está. Por el momento, sólo debes saber que un juego de carreras, programado por Rare y estelarizado por el Ratón Miguelito y que cuatro jugadores simultáneamente podrán jugar, va a llegar durante las últimas semanas de este año al N64. También se aunció la salida de una versión de Mickey's Speedway USA para el GBC, la cual será compatible con la versión del N64 a través del Transfer Pak. Esta noticia nos dio mucho gusto, ya que explota un periférico muy útli de este sistema, pero aún pensamos que se le puede sacar más jugo.



Ciudades como Seattle y Nueva York sirven de pista para Mickey y sus amigos.

Nintendo

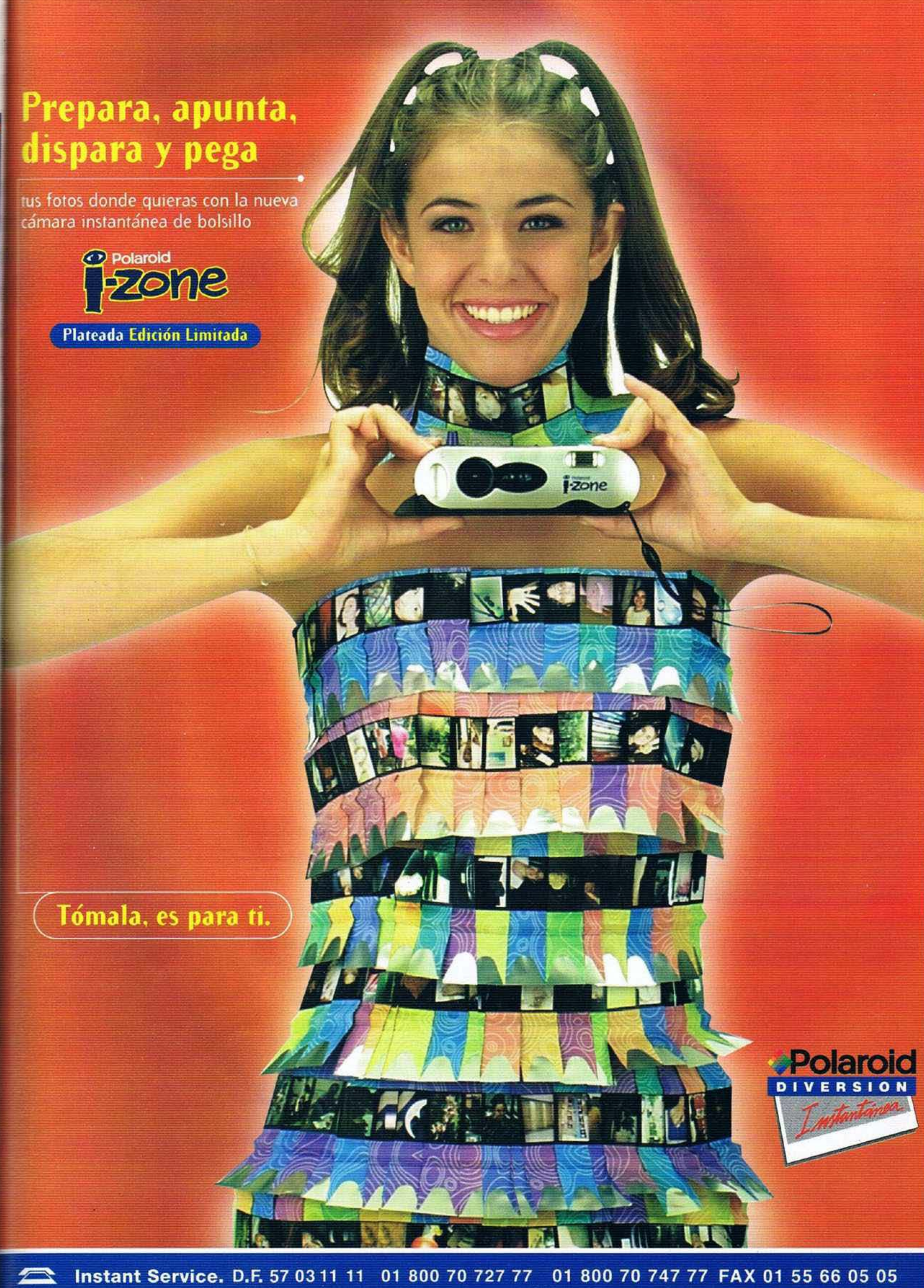
Paper Mario

Diciembre 26,2000

¿Qué te podemos decir de este título que no sepas? Desde hace más de dos años, Nintendo anunció la salida de Super Mario RPG 2, el cual estaba originalmente planeado para el Disk Drive y también cambió su nombre varias veces; en Japón este título se llamará Mario's Story y, cuando nosotros pensábamos que aquí en






Prepara, apunta, dispara y pega
tus fotos donde quieras con la nueva cámara instantánea de bolsillo
Polaroid
i-zone
Plateada Edición Limitada
i-zone
Tómala, es para ti.
Polaroid
DIVERSION
Instantánea
Instant Service. D.F. 57 03 11 11 01 800 70 727 77 01 800 70 747 77 FAX 01 55 66 05 05
www.polaroid.com e-mail:polmex@polaroid.com



El regreso de Luigi a la acción es de lo mejor.

América se llamaría Mario Adventure, al llegar al E3, Nintendo nos cambió todo de nuevo, pero es seguro que este nombre ya es el definitivo: Paper Mario. Y, sí, es un nombre hasta cierto punto adecuado, ya que los personajes son tan delgados como una hoja de papel, de apariencia 2D, pero moviéndose en un mundo totalmente tridimensional. Explicar este título es difícil y no basta con verlo, sino es necesario jugarlo para entender realmente la sensación que da controlar a los personajes en este extraño título.

Para empezar, los gráficos son muy al estilo de Yoshi's Island, donde todo parece estar dibujado a mano; también se mezcla con algo de Kirby's 64: The Crystal Shards, ya que, aunque los fondos se mueven en 3D, los personajes lo harán en 2D, aunque aquí hay una diferencia, pues en Kirby sólo puedes moverte hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo, sin poder moverte con profundidad, y en este título sí podrás hacer eso, pero de la misma forma en que se hacía en Super Mario RPG de SNES, aunque la perspectiva no es precisamente de tres cuartos, más bien es... bueno, imagínate que estás jugando Double Dragon o Final Fight, pero quita a los hermanos Lee o a Haggar y pon a Mario, pero con fondos 3D y los personajes dibujados a mano (esperamos no haberte mareado). La historia se lleva a cabo en el Mushroom Kingdom y Mario tendrá que buscar aliados para derrotar al terrible Bowser, Rey de los Koopas.

La nieve también estará presente en esta aventura.

El Reino de los Hongos, cobra nueva vida en este gran título.

Hablando de la historia, al principio parece no tener mucho chiste, pero conforme vas avanzando en el juego, ocurren muchas sorpresas que te mantendrán al tanto de su desarrollo. El modo de juego es muy parecido a SM RPG, ya que podrás caminar por el escenario y ver a los enemigos que andan rondando, por lo que será decisión tuya pelear contra ellos; al momento de la pelea aparecerá un menú donde podrás elegir cómo y con qué atacar, además de poder ejecutar otras acciones, donde se encuentra el uso de ítems o de plano, huir de la batalla. Aunque fue Intelligent Systems y no Square quien desarrolló está versión para el N64, por lo menos en cuanto a la manera de jugar, Paper Mario no dista mucho de su similar Super Mario RPG de SNES, y en esto te das cuenta al momento de jugar... aunque gráficamente es totalmente diferente, tienes una extraña sensación de estar jugando aquel título de la plataforma de 16 bits; aunque habrá que ver más a fondo el soundtrack y la historia, que son puntos sumamente importantes en este género. En Paper Mario te encontrarás con rostros familiares, como Peach, Bowser, los Goombas, los Bob-oms, y tendrás de aliados a algunos Koopas y lo mejor de todo es que ¡aparece Luigi! (¡cof, cof!). Gráficamente, aunque el juego parezca muy normal, al verlo en vivo notarás que tiene muchos efectos de luz y texturas excelentes. Bueno, el 26 de diciembre saldrá este enigmático título que seguramente revisaremos a fondo muy pronto.

Te vas a encontrar con grandes enemigos y con armas clásicas.

Starcraft 64

Nintendo -Blizzard Ent.

Junio 12, 2000

Para cuando estés leyendo esto, seguramente ya habrás jugado la versión final de este título, basado en uno de los juegos más populares de PC del género de Estrategia en Tiempo Real (RTS). Si eres un fan de esta serie, te bastará con saber que esta versión de N64 cuenta con todas las misiones de todos los juegos, incluyendo las de la Brood War expansion, para querer obtener este título. Y si no sabes de qué estamos hablando, te diremos que es un juego exclusivo del N64, y que ninguna versión de PC tuvo tantas misiones como éste, que son al rededor de 50. Aquí también encontrarás armas exclusivas de esta versión. La historia

Controlar a tus batallones no será difícil, gracias a los menús sencillos.



Dos jugadores simultáneamente podrán enfrentarse con pantalla divida.







Explosiones y sangre están presentes en Starcraft 64.

sigue siendo la misma, y cambia un poco dependiendo de la raza que elijas tener bajo tu mando, entre las que están los Terrans, los Zergs y los Protoss.
Si te gustó mucho Command & Conquer o si llegaste a jugar alguna vez Warcraft de PC, Starcraft 64 te dejará el doble de satisfecho. Y si jugaste la versión de PC, notarás que ahora es más fácil dar órdenes y combatir, ya que la razón de tantos retrasos fue esa, hacer de este título fácil y rápido de entender. Pero este juego tiene un punto en contra gigantesco, que es el no haber incluído las voces digitalizadas de los diálogos, pues ese era otro gran punto de la versión original.



El próximo número hablaremos detalladamente de este título (que pudo haber sido excelente).

Perfect Dark

Nintendo -Rare

Mayo 22, 2000

Otro de los títulos que estaba a unos días de salir fue Perfect Dark, el cual, pese a que ya se había hablado de él por todas partes, llamó mucho la atención durante el evento, sobre todo por la aparición de la modelo que, además de ser la imágen oficial de Joanna Dark y haber hecho el comercial promocional de este título, también sirvió de base para captuar los movimientos de Joanna y digitalizarlos (proceso Motion Capture), y así darle más realismo a todo el asunto.
Y de una vez aprovechamos para pedirle un autógrafo para todos ustedes, lectores de Club Nintendo, mismo que está en el póster dentro de este número (si no tiene poster este número, regrésate a reclamar, porque sí debe tener). Y, para no robarle espacio a lo demás, échale un ojo al A Fondo de Perfect Dark, en la página 84 de esta edición de club Nintendo.



Aprovechando la ocasión, la hermosísima Joanna Dark le dedicó el poster promocional de Perfect Dark en el E3 a todos los lectores de Club Nintendo.





The Legend of Zelda Majora's Mask

Nintendo

Noviembre 20, 2000



Como buen Goron, deberás poner la alegría y el buen humor.

Un día, en las profundidades del bosque, el héroe Link se encontró a un extraño que usaba una máscara misteriosa. Sin dar ninguna explicación, este raro personaje secuestró al pony de Link, su querida Epona, y escapó a través de una puerta hacia otra dimensión. Rápidamente Link lo siguió y pronto se vio a sí mismo atrapado en un mundo tan raro como familiar. Pero, aunque el paisaje pareciera conocido, una cosa era claramente diferente: en el cielo, una luna gigantesca domina el panorama y lentamente cae en este mundo...
Así comienza la siguiente gran aventura de Link en The Legend of Zelda: Majora's Mask. Este nuevo título es la continuación de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, en donde Link tendrá que sostener una batalla contra las fuerzas del tiempo. Atrapado en una dimensión alterna, este Kokiri deberá ganarle la carrera al reloj para resolver los misterios de esta tierra bizarra, antes de que la luna omnipresente se estrelle ahí y destruya todo lo que se encuentre.

Dependiendo de la zona en la que te encuentres, serán los enemigos que aparezcan.







Si tienes puesta una máscara que te convierta en Deku, Goron o Zora, al tocar la ocarina, saldrá otro instrumento que va de acuerdo a tu forma actual.

Las batallas siguen siendo intensas.

El número pasado hablamos mucho de este título, pero si te lo perdiste, trataremos de resumirlo (de todos modos, aunque en los números siguientes haremos más análisis, consigue el número anterior).

La movilidad es casi la misma que en Ocarina of Time, por lo que Link podrá atacar principalmente con su espada y defenderse con su escudo; podrá adoptar una posición de batalla, con lo que no perderá la vista de su enemigo; también seguirás usando los botones C para utilizar ítems. Aquí hay dos innovaciones, el uso de las máscaras y el de la ocarina. Las máscaras serán muy útlies y a lo largo del juego encontrarás muchas, que necesitarás para poder entrar a ciertos lugares o resolver acertijos; de entre esas máscaras, hay tres muy importantes: la de Deku, la de Zora y la de Goron. Al ponerte cualquiera de estas tres máscaras, podrás tener habilidades únicas, por ejemplo, siendo Deku podrás caminar sobre el agua y planear en el aire, con la de Zora podrás pelear cuerpo a cuerpo y nadar rápidamente y con Goron podrás rodar y golpear muy fuerte. El uso de la ocarina es importante e influye mucho con la nueva mecánica del juego; se supone que tienes tres días únicamente, antes de que la luna se estrelle con el mundo (cada día es de más o menos 20 minutos); pero, como esto es imposible, debido a todas las cosas que debes hacer, al obtener la ocarina podrás jugar con el tiempo; así pues, cada vez que la luna esté a unos segundos de estrellarse con la tierra, al usar la ocarina regresarás al primer día (no podrás ni adelantarte en el tiempo ni viajar del día tres al día dos, ni del día uno al tres ni del dos al tres). Esto es necesario, ya que algunos acertijos sólo los puedes resolver en ciertos días y a ciertas horas, ya que aún cuentas con el sistema de reloj de Ocarina of Time, sólo que esta vez es más explotable.



A grandes rasgos, podemos decirte que este título está dividido en dos:: 55% de acertijos y 45% de acción. ¿Recuerdas que en Ocarina of Time había secuencias de intercambio y acertijos extras que servían para obtener ítems que nunca usabas y si tenías ganas los resolvías y si no, no había problema? Bueno, pues imagínate que en Majora's Mask hay el triple de esos acertijos, pero los tendrás que resolver forzosamente si quieres terminar el juego.

Este título captó muchas miradas en el E3, aunque muchos, ya habíamos tenido la oportunidad de jugarlo antes. Este título apareció el pasado Abril en Japón y el 20 de Noviembre de este año lo veremos de este lado del charco.

Como Goron serás muy fuerte.



En la conferencia para los distribuidores en Los Angeles Theater, antes de presentar Majora's Mask, aparecieron varios sujetos que traían puestas las réplicas de las máscaras del juego...



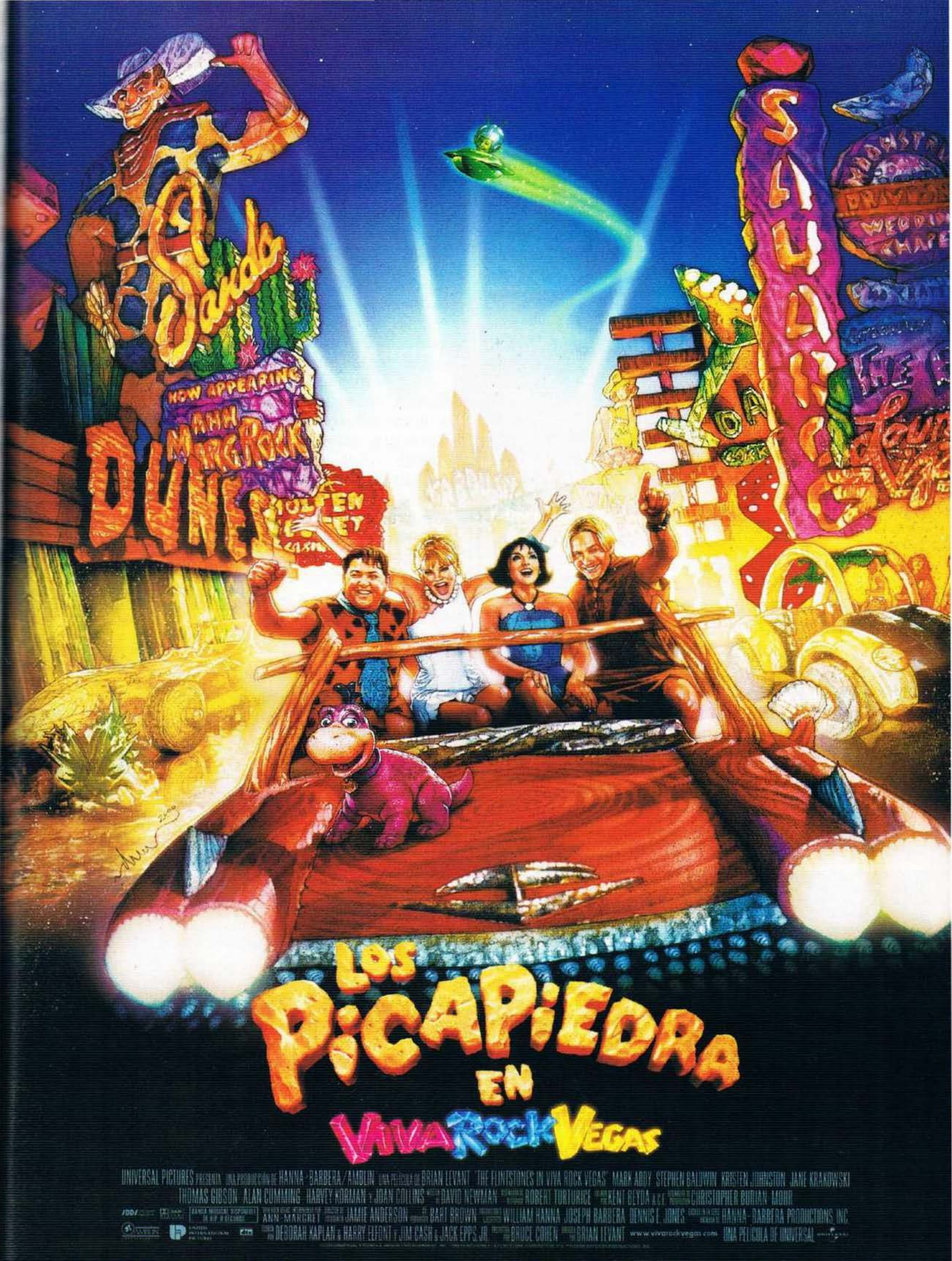


...y debajo de la máscara de la verdad estaba el mismísimo Shigeru Miyamoto... ¡Gran detalle!








Sands
NOW APPEARING
ANN MARGROCK
DUNES
MOLTEN
LOS PICAPIEDRA EN VIVA ROCK VEGAS
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE HANNA-BARBERA/AMBLIN UNA PELÍCULA DE BRIAN LEVANT "THE FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS" MARK ADDY STEPHEN BALDWIN KRISTEN JOHNSTON JANE KRAKOWSKI
THOMAS GIBSON ALAN CUMMING HARVEY KORMAN Y JOAN COLLINS DAVID NEWMAN ROBERT TURTURICE KENT BEYDA A.C.E. CHRISTOPHER BURIAN MOHR
ANN-MARGRET JAMIE ANDERSON BART BROWN WILLIAM HANNA JOSEPH BARBERA DENNIS E. JONES HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
DEBORAH KAPLAN & HARRY ELFONT Y JIM CASH & JACK EPPS, JR. BRUCE COHEN BRIAN LEVANT www.vivarockvegas.com UNA PELÍCULA DE UNIVERSAL
JULIO 2000 DIVERTIDISIMO ESTRENO

A partir de aquí veremos los títulos para el Game Boy Color

NSTC-SNK

Crystalis GBC

Junio 26, 2000



No, no es el de NES, es el de Game Boy Color... ¿alguna diferencia?

Crystalis es un juego de Acción-RPG que SNK lanzó para el NES hace ya más de una década y ahora Nintendo Software Technology Corporation decidió hacer una conversión para el Game Boy Color, claro, con algunas cosas extra y aprovechando más las capacidades de este sistema.



Los poderes mágicos originales y todo lo demás está en esta versión de bolsillo.

No hay mucho qué decir de la historia, ya que es tan simple como las de antaño; aquí tomas el rol de un héroe, quien debe salvar al mundo de un maligno hechicero. Algo de lo nuevo que te encontrarás aquí es que hay muchos cinemas display, acompañados de voces y diálogos digitalizados, que es donde más se esmeraron los de NST. A lo largo del juego debes pelear contra monstruos, interactuar con otros personajes y ganarte el acceso a armas poderosas y magia.



¿Lo recuerdas? Bueno, si no lo jugaste, esta es una muy buena oportunidad para checarlo.

Seguro ya tuviste la oportunidad de jugarlo, pues apareció el mes pasado, pero si no, échale un ojo, seguramente te va a gustar.



Nintendo-Rare

Donkey Kong Country

Agosto 28, 2000

Parece que Rare escuchó mal y cuando le dijeron que se podían hacer juegos casi idénticos a los del NES en el GBC, entendió "...idénticos a los del SNES en el GBC" y cuál va siendo nuestra sorpresa al enteranos que la conversión exacta de aquel juego que causó revuelo en el sitema de 16 bit, Donkey Kong Country, va a arribar al Game Boy Color.



Todas las escenas las encontrarás aquí

Así pues, con Donkey Kong Country GBC tenemos una versión portátil del clásico título de SNES, el cual contiene los niveles originales y los mismos elementos del gameplay, pero, además tiene cosas nuevas, más o menos como lo hicera Nintendo con Super Mario Bros. DX. Y, al igual que en la versión de 16 bits, también podrás "switchear" a Donkey y a Diddy, dependiendo de las necesidades que tengas; también aparecen los clásicos personajes, como Funky, Cranky y Candy Kong. La ayuda de los amigos animales de Donkey está presente, y tendrás la ayuda de viejos compañeros como Rambi el Rinoceronte, Enguarde el pez espada, Winky la rana y Squawks el perico. Si tú eres un videojugador nuevo y nada más conoces de DK64 para acá, déjanos contarte que Donkey Kong Country GBC es un juego de plataformas "sidescrolling" (vista de lado), que combina acción y aventura. Deberás encontrar muchos ítems escondidos para completar el 101% del juego y conocerlo por completo. ¿Nuestra opinión? Pues, la resumimos en una palabra, tal como lo hicimos con

Las llantas seguirán siendo de gran ayuda.



Rambi y los demás serán útiles para completar el juego.





Super Mario Bros. DX: I-gua-li-to. Es obvio que gráficamente no es idéntico a la versión de SNES, sin embargo, para tratarse de una adaptación a una plataforma de 8 bits, está de más decir lo excelente que es este juego, y menos sabiendo que fue el mismo Rare quien hizo la conversión.
Y por si fuera poco, hay nuevas opciones, como el modo de dos jugadores simultáneos en los bonus games utilizando el cable link y la posibilidad de imprimir una colección de stickers vía la Game Boy Printer... obviamente tendrás que ganarte estas imágenes para poder imprimirlas. Si te gustó Donkey Kong Country (¿habrá a quien no le haya gustado?), ten por seguro que la versión de bolsillo te dejará encantado.





The Little Mermaid 2 Pinball Frenzy

Nintendo

Diciembre 4, 2000

En el mar la vida es más sabrosa, de eso no hay duda, y es por eso que Ariel, la pequeña sirenita, ha decidido regresar a los videojuegos, junto con todos sus amigos, pero esta vez, a diferencia de aquel antiguo juego de NES, ya no se trata de un título de plataformas, sino de Pinball. The Little Mermaid 2, exclusivo para GBC, no es más que un sencillo juego de Pinball, en donde se mezclan elementos reales del juego de mesa, pero en combinación con todo lo que tiene que ver con la sirenita, por ejemplo, el ball saver es indicado con un tridente, los caballos de mar actúan como bumpers y Flounder y la cueva de Ursula son algunos puntos importantes del juego.
También el soundtrack está basado en el original de la película. Todos los gráficos tienen que ver con Ariel y compañía; pueden participar hasta cuatro jugadores... pero alternándose el Game Boy. Este título será una buena opción para los videojugadores jóvenes, o para aquellos que gustan del pinball y la sirenita (ok, nada más para los jóvenes).



Los elementos de la película serán usados en los tableros.



En este juego podrás recordar escenas de la película.

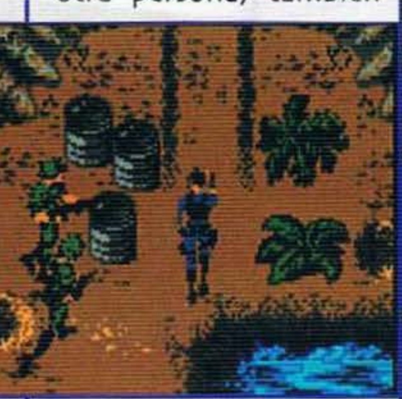
Perfect Dark

Nintendo-Rare

Septiembre 11, 2000

Un buen cartucho siempre lo quieres en cualquier parte, y si no puedes dejar de jugar Perfect Dark, entonces prepárate a recibir todo el poder de Joanna en tu bolsillo, pues el 11 de Septiembre es la fecha de salida de Perfect Dark en su versión Game Boy Color.
Este juego es como una precuela del de N64, pues Joanna está en sus últimos días de entrenamiento en el Instituto Carrington, donde también tendrá su primera prueba de combate real. Conforme avances en el juego, descubrirás una corporación maligna que manufactura cyborgs ilegales en una jungla de América del Sur, y la agente Dark se ve convertida en un eslabón de una larga cadena de eventos. El gameplay aquí es variado, pues combina acertijos y minijuegos, aunque también encontrarás la acción de los "balazos". Si tienes Cable Link, podrás jugar simultáneamente con otra persona; también es compatible con la GB Printer y con el puerto infrarrojo para inter-











cambiar datos. Nadie nos supo decir acerca de la compatibilidad de este cartucho con el de N64 vía Transfer Pak, pero al no ver ningún menú extra en PD de N64, dudamos mucho que esta compatibilidad se dé. Este promete ser un buen título, lleno de cinemas y de voces digitalizadas.

Pocket Soccer

Nintendo

Pendiente



Pocket Soccer es un juego, como su nombre lo indica, de soccer.
Aquí podrás jugar futbol de salón y futbol normal, pero donde se incluyen diferentes terrenos, como el pasto o la playa arenosa.

Obviamente, dependiendo de la superficie será la movilidad que tendrás. Existen tres modos diferentes de juego, tales como exhibición, knock out y juego de liga. Una innovación que tiene éste, con respecto a los demás juegos de soccer para el GB en el mercado, es que podrás intercambiar jugadores con un amigo utilizando el Cable Link o el puerto infrarrojo. ¿Y para qué intercambiar? Bueno, pues es que en este título podrás mejorar el estatus de un jugador, utilizando los mini-juegos del Training Mode, que constan de disparos, tacleadas, springs, pases y atajadas. Así pues, podrás personalizar a todo un equipo, guardando habilidades como estamina, agilidad, tacleo, habilidad, poder, trabajo en equipo, velocidad y hasta inteligencia. De esta forma, podrás crear equipos nuevos intercambiando jugadores.



La movilidad es bastante buena y es muy sensible al control, lo cual te permite ejecutar perfectamente los movimientos de los jugadores, los cuales constan de tres patadas diferentes (pase, disparo y despeje) y dos tipos de tacleadas (barrida y bloqueo). Aparentemente este título se ve normal, pero pensamos que podría ser uno de los fuertes en un futuro, pues mezcla mucho la interactividad entre los videojugadores y hay que recordar que ese es el toque mágico de Pokémon. Pocket Soccer está siendo desarrollado por Game Play Studios y Nintendo será el distribuidor.



Wario Land 3

Nintendo

Mayo 30, 2000

El inmortal Wario regresa con nuevas toneladas de acción, nuevos acertijos y nuevos retos en la aventura más larga que hasta el momento ha protagonizado.
En esta secuela, Wario es succionado hacia un extraño mundo dentro de una misteriosa caja musical, donde deberá ayudar a una figura sombría a recuperar sus poderes perdidos, los cuales han sido sellados en cinco cajas mágicas. Wario deberá encontrar estas cinco cajas musicales y recuperar los poderes perdidos si es que quiere regresar a su propio mundo. Esta nueva aventura consta de 25 enooooormes niveles, donde deberás buscar tesoros y monedas.



Conforme avanzas, notarás que los niveles se van haciendo más largos, y también notarás que Wario ganará nuevas habilidades e ítems para acceder a nuevas áreas y así encontrar varios secretos del juego.
Gráficamente abusa de las capacidades del Game Boy Color (para el cual es exclusivo), y deja atrás a muchos juegos de NES en este aspecto.
La música es buena, al igual que el nivel de dificultad y sobre todo el de diversión.









Desde que el hombre se reconoce a sí mismo como el motivo de la creación, empieza su búsqueda por enaltecer su condición como ser privilegiado, dando comienzo a una era en la que la importancia de engrandecer el espíritu fue tan importante, como hacer del cuerpo el complemento perfecto para alcanzar la grandeza.

Como resutado de una corriente filosófica que se originó en la Grecia Antigua, (776 A.C.) surgen los primeros juegos "Olímpicos" (porque se desarrollaron en la ciudad de Olympia) en honor a las heróicas deidades Hippias y Elis. A partir de ese momento los juegos se practicaron sin interrupción, hasta la prohibición de los mismos en el año 393 A.C., por el Emperador Teodosius I.

Tuvieron que pasar 1170 años para que los juegos regresaran gracias a la intervención del Baron Pierre de Coubertain, quien se dió a la tarea de revivir y universalizar el concepto de los "Juegos Olímpicos de la era moderna" como fueron denominados en el año 1896, en Atenas Grecia.

Con el paso de los años, los juegos se han convertido en un símbolo de unión universal, pues a pesar de los detalles tristes provocados por problemas políticos, el espíritu de hermandad y competencia entre las naciones participantes prevalece.

Luego de esta pequeña reseña tenemos algo muy interesante que mostrarte, ¿te acuerdas del súper juego de las Olimpiadas de invierno de Nagano?, pues bien, Konami está de regreso con un título dedicado a los Juegos Olímpicos de verano: International Track and Field 2000. En este juego tendrás que poner al máximo tus capacidades y reflejos con la intención de representar al país que hayas seleccionado para llevarlo al primer lugar de la tabla de medallas. Puedes escoger entre 12 países y 10 disciplinas, (al menos al principio) todas y cada una de ellas sinceramente impresionantes, todos los detalles están muy bien cuidados, los gráficos, la respuesta del control, el sonido, y los detalles todo apegado al estilo y a las características de las pruebas que se llevan a cabo en las competencias reales.



Compañía

Compatible

Jugadores

Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento





S.O.S.



Sabemos que estos son el tipo de passwords que te sacan una gran sonrisa por eso te los pasamos, esperando como siempre que te sean muy útiles.

(E l i t e)

Nivel	Password
Red Wolf:	1ZB1S2S22M??
Sun Devil:	BJBBC3S225??
Eagle Watch:	BZBBSMS22888
Ghost Dance:	CJDCCQS2F288
Fire Walk:	CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den:	DJBDCYS2F5??
Deep Magic:	DZBDS8S2F???
Lone Fox:	2JB2D1S2G2??
Black Star:	2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow:	FJDFD3S2G5??
Mystic Tiger:	FZDFTMS2G888

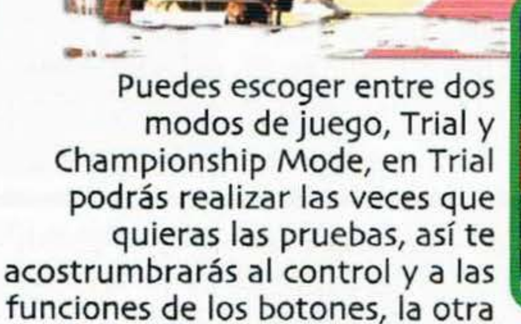
(R e c r u i t)

Nivel	Password
02: Red Wolf	12D1S2Q22MQQ
03: Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
04: Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
05: Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ
06: Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
07: Lion's Den	T2TT68QGF!WQ
08: Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ
09: Lone Fox	52T572Q4G4SQ
10: Black Star	VJVVLJQGGWSQ
11: Wild Arrow	VZVVXMQ26!SQ
12: Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ

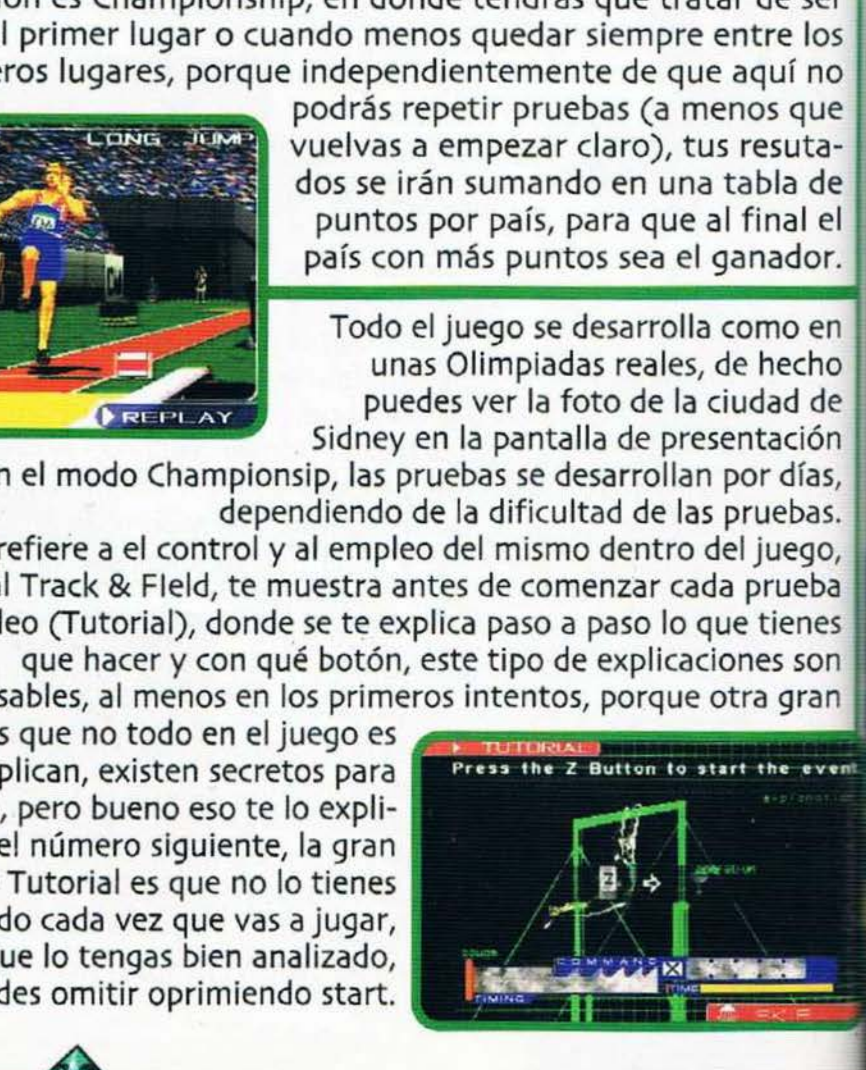
(V e t e r a n)

Nivel	Password
02: Red Wolf	1ZL1S2RF2MQQ
03: Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
04: Eagle Watch	BZJBSMRF28RQ
05: Ghost Dance	CZBCS5RFFMRQ
06: Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
07: Lion's Den	DJDDC6R2FWR8
08: Deep Magic	LZBDS8R2F8RQ
09: Lone Fox	MJB2D1R2G2RQ
10: Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ

Frag Grenades y Flashbangs Infinitos
Cuando activas cualquiera de estas armas, mantén presionado el botón Z hasta que estén al máximo de poder. En cuanto sueltes Z espera a que el arma esté activada y repite el proceso hasta que aparezca 255 Frag Grenades o bien Flashbangs.



Puedes escoger entre dos modos de juego, Trial y Championship Mode, en Trial podrás realizar las veces que quieras las pruebas, así te acostrumbrarás al control y a las funciones de los botones, la otra opción es Championship, en donde tendrás que tratar de ser simpre el primer lugar o cuando menos quedar siempre entre los primeros lugares, porque independientemente de que aquí no podrás repetir pruebas (a menos que vuelvas a empezar claro), tus resutados se irán sumando en una tabla de puntos por país, para que al final el país con más puntos sea el ganador.



Todo el juego se desarrolla como en unas Olimpiadas reales, de hecho puedes ver la foto de la ciudad de Sidney en la pantalla de presentación del juego, en el modo Championsip, las pruebas se desarrollan por días, dependiendo de la dificultad de las pruebas. En lo que se refiere a el control y al empleo del mismo dentro del juego, International Track & Field, te muestra antes de comenzar cada prueba un mini video (Tutorial), donde se te explica paso a paso lo que tienes que hacer y con qué botón, este tipo de explicaciones son indispensables, al menos en los primeros intentos, porque otra gran verdad es que no todo en el juego es como lo explican, existen secretos para cada prueba, pero bueno eso te lo explicaremos el número siguiente, la gran ventaja de Tutorial es que no lo tienes que ver todo cada vez que vas a jugar, una vez que lo tengas bien analizado, lo puedes omitir oprimiendo start.

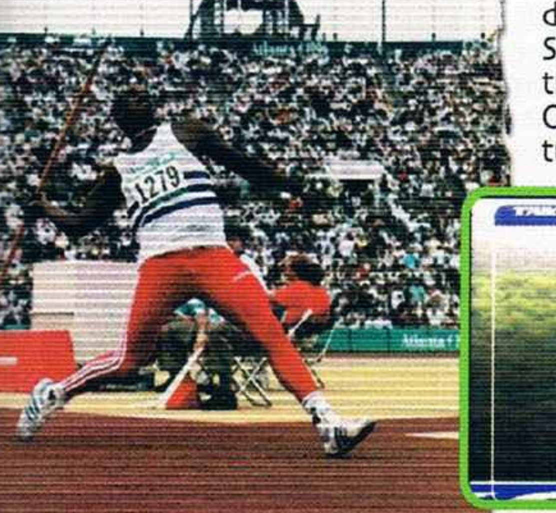




En este cartucho puedes vivir la emoción de múltiples pruebas que se llevan a cabo en los Juegos Olímpicos de verano, por ejemplo, puedes realizar un salto de altura, tal y como lo haría un atleta profesional: Antes de hacer tu primer intento puedes ajustar la altura de tu salto, o bien empezar venciendo la altura mínima que exige la calificación, tendrás también que considerar factores que repercuten el rendimiento de los deportistas en los juegos reales, como la velocidad, la fuerza o el ángulo preciso en el que debe de realizarse el salto, todo esto sumado al excelente uso de tus reflejos.

Algo verdaderamente excepcional son los detalles, muchas veces nos hemos quejado porque sentimos que en algunos juegos los programadores no ponen atención en los detalles, pero para este título sinceramente se lucieron, en todas las pruebas puedes escuchar la típica voz de los anunciadores internacionales dando paso al atleta y al país que representa, en el caso de las pruebas que se desarrollan al aire libre, puedes ver a los jueces, tanto a hombres como a mujeres, impecablemente vestidos con el uniforme del Comité Olímpico Internacional, en la posición precisa para aprobar el desempeño del Atleta o corriendo hasta el lugar donde el instrumento utilizado aterrizó para hacer la medición, puedes incluso, si eres muy observador, ver en el fondo de la pantalla a los jueces trabajando en el acondicionamiento del terreno donde se desarrolló la prueba, mientras en primer plano tú estás viendo los resutados de la prueba, un juez está arreglando la superficie de la arena para siguiente intento. En las pruebas que son bajo techo, las luces, el silencio y las tomas especiales son muy buenas, por ejemplo, en las pruebas de velocidad de natación podrás ver tomas que son posibles sólo con camaras especiales desde el fondo de la piscina y no sólo eso, como en las transmisiones reales el audio cambia al audio que proporciona dicha cámara.

En conclusión este es un juego que simplemente no puedes perderte, es sumamente divertido y el reto, la emoción y la diversión te van a durar un muy buen rato, sobretodo si consideramos que pueden jugar hasta cuatro jugadores y que puedes ir abriendo más pruebas con mayor grado de dificultad conforme domines las pruebas básicas.
Si no quieres conformarte con la transmisión de t.v. de los Juegos Olímpicos, llévalos directamente a tu casa y vívelos tú mismo en International Track & Field 2000





Segunda Opinión

Sinceramente, International Track & Field 2000 es uno de los juegos que esperaba ansiosamente para el N64 este verano. Desde que jugué el prototipo sabía que sería un título extraordinario y ahora que probé la versión final, no me decepcionó. Gráficamente, como lo puedes ver en las fotografías, mejoró bastante el equipo de Konami, si lo comparamos con su similar, Nagano Winter Games. El manejo de la cámara y las diferentes tomas durante los eventos y en las repeticiones es algo que sólo Konami puede hacer y presume mucho de lo que sabe en este título. Ahora, hablando del juego, es realmente divertido y como es común en estos juegos, si lo juegas acompañado de una o más personas, es mejor, sin embargo, para un sólo jugador está bien. El valor de "Replay" (o sea, el gusto de jugar lo mismo más de una vez) se basa en el hecho de romper tus propios récords o los de los demás, así que el reto lo pones tú mismo y no el CPU. Si tuviera que decidirme por un juego de deportes basado en las Olimpiadas, me inclinaría por este sin pensarlo dos veces.
DENSHO

INTERNATIONAL TRACK&FIELD 2000

Lo bueno es que...
Puedes competir en los deportes más espectaculares de los Juegos Olímpicos.
El uso del control varía según la disciplina.
Por fin a alguien se le ocurrió que este tipo de juegos bien realizados tiene el éxito garantizado.
Incluyeron juegos que no sólo se desarrollan en la categoría de pista y campo como el tiro o la natación

Lo malo es que...
Son muy pocos los países con los que puedes competir.
Aunque las características de los competidores cambian según la disciplina, el nombre del competidor es siempre el mismo, aún cuando compites con una mujer.
Es poco probable que llegue a México.
Parece que para poder desarrollar estos juegos tan buenos tendremos que esperar otros 4 años.



Para los amantes de los deportes extremos, tenemos la grata sorpresa que el juego Tony Hawk's Pro Skater llega al Game Boy Color. Al igual que su "hermano mayor" (N64) tendrás que demostrar tu habilidad con la patineta en varios lugares donde debes aprovechar el entorno para obtener los puntos necesarios para la victoria.

En este juego contamos con:Halfpipe Mode, Tournament Mode y 1 on 1 vs CPU Mode para demostrar que eres el mejor usando la patineta. En todas las opciones podrás escoger de entre los diez competidores en los cuales se encuentra Tony Hawk y claro, no podía faltar, que cada personaje tiene sus pros y sus contras ya sea en velocidad, salto,etc.

En la opción de Halfpipe podrás probar qué tan bueno eres haciendo las suertes,:dependiendo la suerte que hagas obtendrás puntos.Tienes un límite de tiempo para lograr el mayor número de puntos, si haces las suertes más difíciles obtendrás más puntos, pero ten cuidado porque tienes que hacerlo antes de caer a la pista, lo más conveniente es tomar mucho vuelo para que tengas más tiempo, puedas realizar varias acrobacias y obtener altas puntuaciones. En este modo no hay competencia, sólo es para ver cuántos puntos logras.







En estas pistas probarás qué tan bueno eres en hacer acrobacias.

En la opción Tournament competirás para ver quién es mejor patinador, para eso debes obtener puntos de lo que encuentres a tu paso, a lo que nos referimos es que las escenas son como calles en donde habrá de todo: rampas para hacer las acrobacias, pasamanos, jardineras, coches, etc., los cuales te dan puntos, pero también encontrarás videotapes que te darán más puntos. Aunque no creas que sólo tienes que obtener puntos, si no que además debes ganar la carrera, así que, tendrás que realizar suertes, treparte a los pasamanos, tomar videos y correr hacia la meta para ganar otros puntos más y para que sea más fácil.



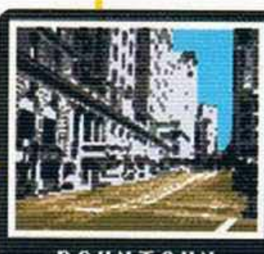


Por ahí te vas a encontrar unos turbos que son como unas "S" y puedes activarlas haciendo dos veces hacia adelante, así si chocas ya no perderás tanto tiempo.

Tendrás que sacar provecho de todo lo que encuentres a tu paso para obtener puntos en estas cinco pistas.







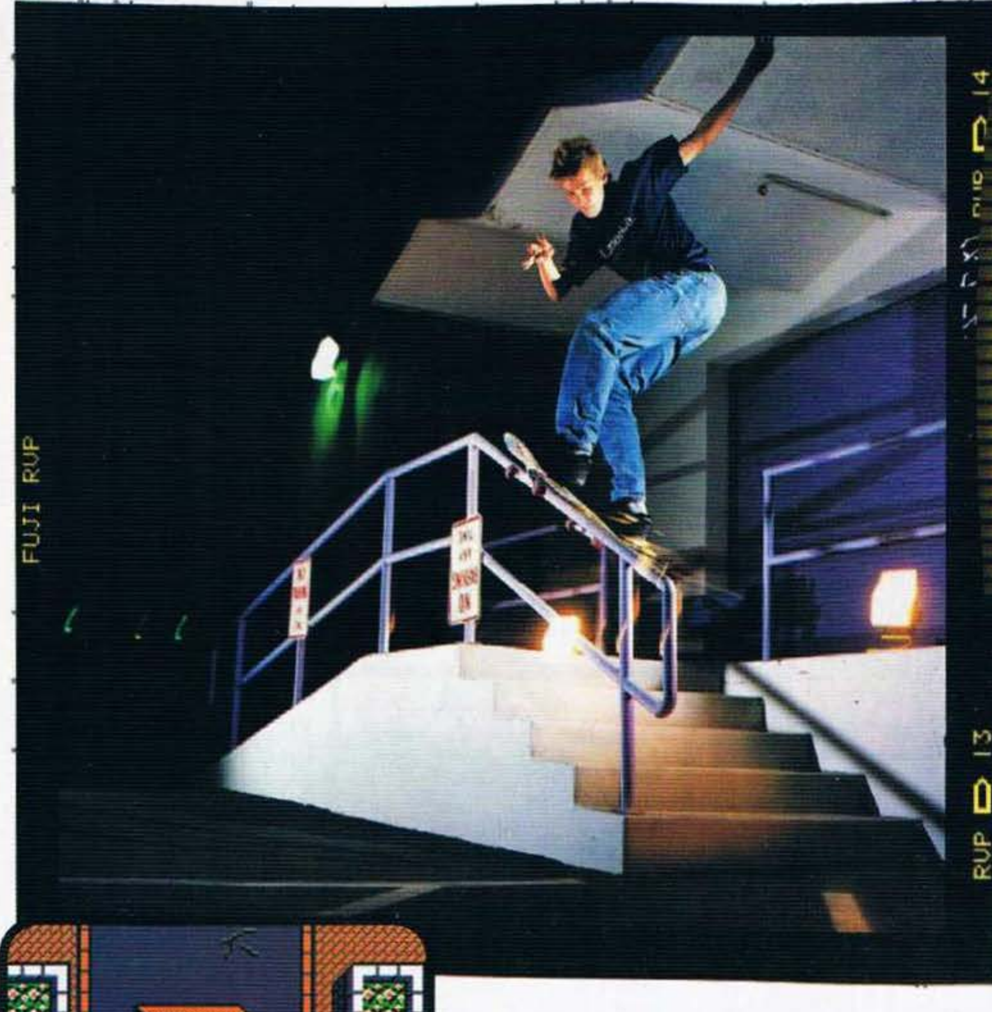




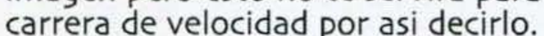




La última opción 1 on 1 vs CPU Mode será una carrera. Aquí no necesitarás hacer acrobacia ni hacer puntos, sólo tendrás que correr (o más bien patinar) lo más rápido para llegar a la meta y ganar. Las pistas son las mismas a las del Tournament, así que sólo te dedicarás a evadir los obstáculos para llegar en primer lugar.



Para 1on1 vs cpu tendras que ser habil para esquivar todo lo que te encuentres a tu paso para lograr ganar esta competencia (si jugaste el modo tournament sera mas facil por que las pistas son las mismas).Aqui lo mas importante es no chocar y conseguir los turbos o mas bien las "S" para alcanzar velocidad y para recuperarte de un choque. Si realizas una suerte aparecera la imagen pero esto no te servira para la competencia ya que es una carrera de velocidad por asi decirlo.





En general este título es bastante entretenido, ya que tienes que ser muy ágil para realizar varias acrobacias, ya sea en Halfpipe o en Tournament (más en el Tournament). Los escenarios son buenos y los personajes también, pero lo que más nos gustó fueron los cinemas que aparecen cuando realizas alguna suerte.

Segunda Opinión

En verdad que este juego hace recordar a cualquiera, los tiempos gloriosos del NES ya que el Tournament Mode se parece bastante al éxito de esos tiempos de Konami "Skate or Die", aunque siendo algo concretos, la verdad a este nuevo título le pusieron bastante empeño tanto en las gráficas como en la dificultad, aparte de las gráficas de recompensa cuando realizas algún movimiento especial. Desgraciadamente en este modo, el tiempo sigue corriendo aún cuando haces el movimiento, algo irreal ya que el juego se detiene mientras estás en el aire, pero bueno, no siempre se puede hacer lo que uno quiere. Por otra parte, el modo de Halfpipe es bastante bueno, ya que mientras estás en el aire, puedes realizar una combinación de movimientos como para obtener una buena puntuación. Lo único malo es que el juego en sí es bastante corto, algunos de los movimientos que puedes realizar son muy complejos, sobretodo los que te dan más puntos, lo que en verdad le pone una buena dosis de pimienta al juego.

Conejo.



Lo bueno es que...

- Cuenta con varios personajes con sus propias características y le dan variedad al juego.

-La opción Tournament es un buen reto.

-Los cinemas cuando realizas una suerte, excelente detalle.

Lo malo es que...

-No importa si llegas en segundo o en tercer lugar, saldrán los créditos como si lo hubieras acabado.

-Tal vez faltaron más niveles en Torunament, pero con los que tiene está bien.



SAT KARTAR ENTERPRISES

Nintendo®



Todo esto y más...
próximamente
en tu ciudad.

HOME ENTERTAINMENT DISTRIBUTION





Veracruz, Yucatán, Oaxaca,
Mérida, Tabasco, Chiapas
y Campeche.

NINTENDO64



NUEVO DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
GAMELA MEXICO PARA
EL SURESTE DE LA
REPUBLICA MEXICANA.

GAME BOY COLOR

OFICINAS:
WORLD TRADE CENTER
MONTECITO 38
PISO 30 OFNA. 22
COL. NAPOLES
MEXICO D.F. 03810
TEL: 54 88 23 54

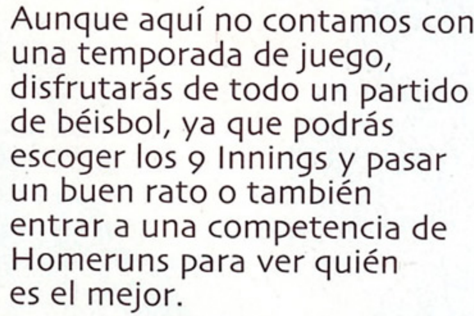
a fondo

EA Sports Triple Play 2001

Si eres amante del béisbol te tenemos buenas noticias, ya que si conoces la serie de Triple Play éste acaba de hacer su arribo al Game Boy Color, vía TQH (programado por EA sports). Aunque ya para este momento hay varios títulos de béisbol para el sistema, no hay que dejar de checarlo, seguro te gustará.

Este juego cuenta con los treinta equipos de la liga y los equipos "Star" de cada división, además de la lista de jugadores de cada equipo actualizada, los equipos también cuentan con su propio estadio. En este menú, cuentas con cinco opciones (dos de juego) en las que podrás experimentar la pasión del "Rey" de los deportes.





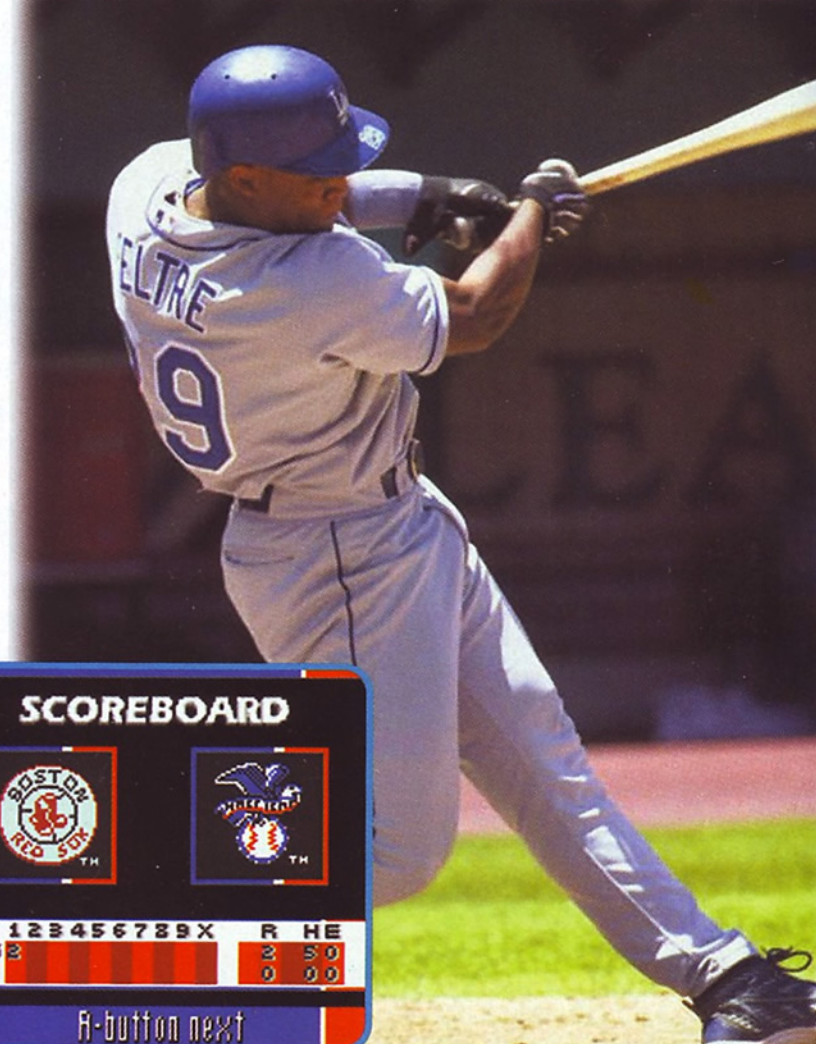
STADIUM

COUNTY STADIUM
MILWAUKEE, WI

B-BUTTON BACK

Aunque aquí no contamos con una temporada de juego, disfrutarás de todo un partido de béisbol, ya que podrás escoger los 9 Innings y pasar un buen rato o también entrar a una competencia de Homeruns para ver quién es el mejor.





Compañía
THQ

Compatible

Clasificación
EVERYONE

Desarrollado
HANDHELD GAMES

Memoria
8 megabit

Categoria
baseball

Lanzamiento
abril 2K







En este título los gráficos son buenos y el diseño de los estadios es genial; no podía faltar, la movilidad que está bien. A la hora del partido, en la parte de abajo pasan el nombre del bateador y su porcentaje de bateo algo que nos pareció muy interesante. Y que algunos jugadores tienen ciertas animaciones antes de batear, es algo característico de EA sports.

También en este juego cuentas con nivel de dificultad que seleccionas antes de empezar un partido al igual que los Innings que desees jugar, el reto es en Home Run Derby, ya que tendrás que derrotar al contrincante que seleccione el CPU (créenos no será nada fácil).

DIFFICULTY

ROOKIE
PRO
ALL-STAR

A-BUTTON SELECT B-BUTTON BACK

HR'S 00 OUTS 09





A los que les gustan las estadísticas (como ya lo habíamos mencionado antes) este juego contiene todos los porcentajes de los jugadores de la última temporada de béisbol y los puedes consultar para un mayor conocimiento del equipo.

PLAYER DETAIL

KEN GRIFFEY JR.
POS: CF THR: L BAT: L
24

AVG	H	2B	3B
285	173	026	003
HR	R	RBI	BB
048	123	134	091
SO	SB	AB	
108	024	606	

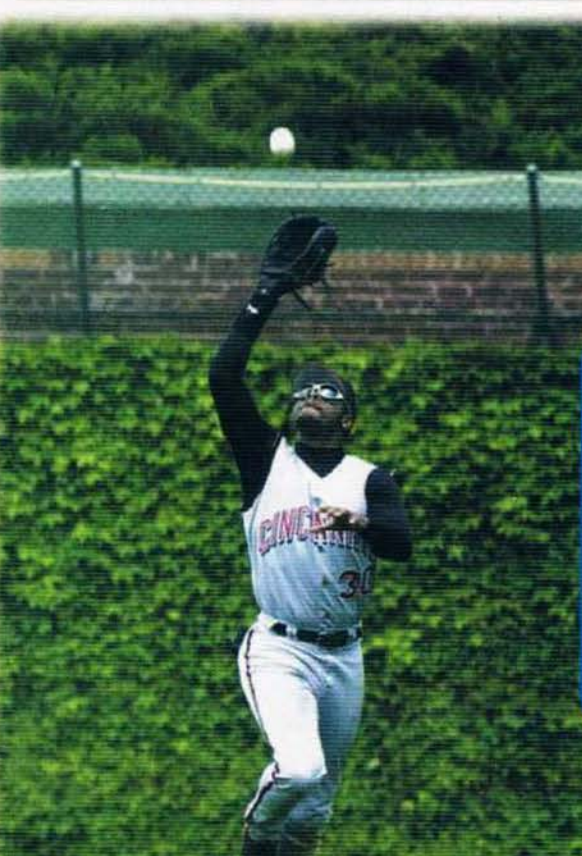
PREV NEXT
B-BUTTON BACK

OPCIONES

single game: Compite con otro equipo en un partido normal de béisbol.
homerun derby: Demuestra tu habilidad y conecta el mayor número de homeruns.
game options teams: Podrás ver a los jugadores y el estadio del equipo que quieras.
credits: Conoce a los creadores del juego.

DIFICULTAD

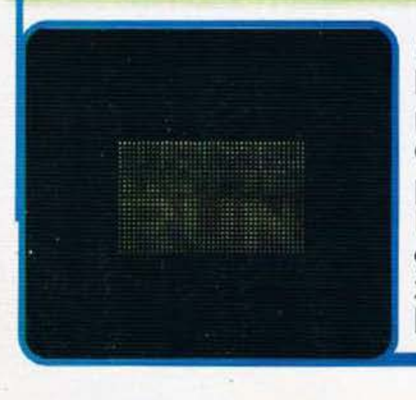
rookie : La dificultad más fácil, ideal para empezar.
pro : La dificultad es normal.
all-star: Tendrás que aplicarte al máximo, si quieres ganar el partido.



Como podrás darte cuenta, este título es perfecto para pasar un buen rato, disfrutar del béisbol y como lo habíamos mencionado antes, con los equipos actualizados.



Para ser sinceros, la versión de N64 nos gustó más, aunque, como sabes, no es el mejor juego de béisbol del N64. Esta versión del GBC, es de las pocas que no son tan fieles al original y esto le resta algunos puntos.



Bueno para concluir, el juego en sí es bueno aunque hubiéramos preferido un modo de juego que fuera de Season o Play Offs para que tuviera más reto que los porcentajes; lo mejor es el Home Run Derby (bueno, fue la opción que más nos gustó). Por sus deficiencias, Triple Play 2001 es un título no tan bueno de béisbol... aún preferimos a Ken Griffey.

Segunda Opinión

Generalmente cuando nos referimos a un juego de béisbol lo primero que me viene a la cabeza es un juego con un factor de entretenimiento muy elitista, sólo aquéllos que disfrutan del "Rey" de los deportes serán capaces de llevar en su sistema portátil Triple Play 2001; ojo, no es de ninguna manera un juego aburrido, por el contrario, si alguna vez tuviste curiosidad por jugar un cartucho relacionado con el béisbol y no lo habías hecho, te recomiendo que cheques Triple Play 2001. En cuanto a información, el juego está muy completo, puedes checar los datos de todos los jugadores de la MLB, y como ya en varios títulos de béisbol para Nintendo 64, puedes jugar con un All Stars Team (muy completo y competente). La opción de cuadrangulares, es realmente útil para familiarizarse con la forma de bateo y la incursión de las fotos de los estadios es original y justo, como que Handheld se dio a la tarea de sacarle jugo al sistema y hacer de este título algo más serio y completo.

ARKHAM



Lo bueno es que:
-Todos los equipos están actualizados y cuentan con sus respectivos estadios.
-La movilidad es decente y nos gusta que algunos personajes tengan animaciones a la hora de batear.

Lo malo es que:
-No tiene algún reto, mas que ganarle a la computadora en un juego; a lo que nos referimos es que no tiene un torneo, Season o Play Offs para seguir avanzando



CLUB Nintendo

PERFECT DARK

To Club Nintendo Readers,

WOULD YOU GO ALL NIGHT WITH HER?

♡ Joanna Dark xox

Julio

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Agosto

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		





POKéMON
Nintendo
Pocket Monters
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juarez
C.P. 06600 México D.F
PIKACHU
Silver
Red
Blue
Yellow
AVION
MAIL
CLUB



2001 DC... El mundo como lo conoces ya no existe. Un virus mortal ha eliminado al 99% de la población femenina y las pocas que sobrevivieron ahora han pasado a ser QueenLords. En esta aventura tú eres Griffin Spade, un guerrero en un futuro post-apocalíptico. Sólo con los vehículos llamados BattleTanx bajo tu comando, debes salvar a la raza humana de la extinción...

Si eres amante de los juegos de acción o de los que tienen un estilo "Mad Max", es seguro que hayas jugado BattleTanx en el N64; pero si no, bueno, pues para que no te agarren en curva, debes saber que BattleTanx es la fiel adaptación al 100% de la versión del sistema de 64 bits para el Game Boy Color exclusivamente.

En esta versión de bolsillo de este título, el objetivo del juego es el mismo: Cumplir con las diversas misiones que se te piden, controlando a uno de tres tanques disponibles. Para hacerlo más interesante, el título tiene un modo de historia, en donde tomas el rol del protagonista, Griffin Spade, un personaje aventurero, ganador y lleno de carisma, quien debe encontrar a su amor perdido, Madison; para concluir con éxito tan ardua tarea, Griffin es el líder de un grupo de guerreros, quienes usan tanques súper poderosos. Sólo guiando a su pequeño ejército, Griffin podrá convertirse en el héroe más grande de todos los tiempos... o algo por el estilo.

Modos de juego

Story
Aquí sigues la historia de Griffin Spade. En cada nivel te darán una misión y no pasarás al siguiente nivel hasta que lo hagas. Aquí podrás continuar con tu juego con la opción de Password.

Battle Mode:
Con uno de los tres tanques que tienes para elegir, deberás cumplir con las misiones que elijas. Dependiendo de la ciudad en la cual decidas combatir, serán las misiones que estarán disponibles.

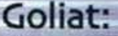
Estos son los tanques que tienes a tu disposición:



Moto Tank:
Este tanque es muy rápido, pero muy poco resistente.



M1A1 Tank:
Este es un tanque con buena velocidad y resistente.



Goliat:
El consentido de todos, muy fuerte, pero es el más lento.



Llevar la misma perspectiva de primera persona que tiene BattleTanx de N64 al sistema portátil, hubiera sido muy difícil, así que se cambió la vista que tienes del tanque y ahora es de "Top View", o sea, aérea (o desde arriba). Aparentemente esto cambia radicalmente la esencia del juego, pero por increíble que parezca, la adaptación en este aspecto es muy buena, ya que, si tú jugaste BattleTanx en el N64 y luego juegas esta versión, intuitivamente sabrás cómo mover el tanque, ya que la forma en la que se hace es casi igual que en el N64, pese a que la perspectiva no es la misma.

En total, BattleTanx está formado por quince niveles y cada uno de ellos tiene como escenario a cinco distintas ciudades de los E.E.U.U., mismas que te será difícil reconocerlas, pues todo está devastado (y si no está, encárgate tú de devastarlas). A lo largo de cada nivel, vas a poder recolectar hasta ocho diferentes tipos de Power-Ups, como los Bounce Shots, Swarmer Missiles y hasta armas nucleares, para que así aumentes el arsenal de tu tanque.

¿Cómo sería un mundo post-apocalíptico sin pandillas post-apocalípticas? A lo largo del juego tendrás que combatir a muchas ydiferentes pandillas, las cuales cuentan con la misma variedad de armas y tanques que tu ejército, así que deberás buscar los puntos débiles de cada tanque, experimentando con los tuyos, para que así aprendas a derrotar a los enemigos.



Gráficamente el juego no es tan bueno como pudo haber sido, sin embargo, hay muchos elementos gráficos con los que puedes interactuar o lo que es lo mismo, puedes destruir postes o autos que aparentemente sólo están de adorno, con lo que consigues puntos.
Los tanques son un poco pequeños, aunque bien detallados.





El punto que se pretendía destacar más en BattleTanx eran las explosiones y lo mismo ocurre con esta versión de bolsillo, pero obviamente en menor escala y la verdad son tan no buenas, que pasan totalmente desapercibidas; este punto le perjudica a este título, robándole mucha de la esencia que tiene el juego original.





Estas son las ciudades disponibles:

Los Angeles

Las Vegas

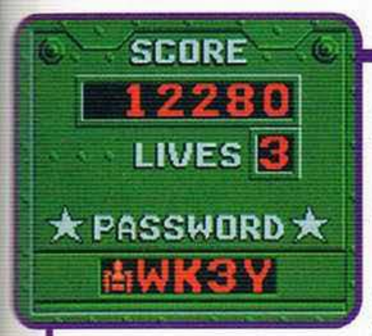
San Francisco

Washington, D.C.

New York







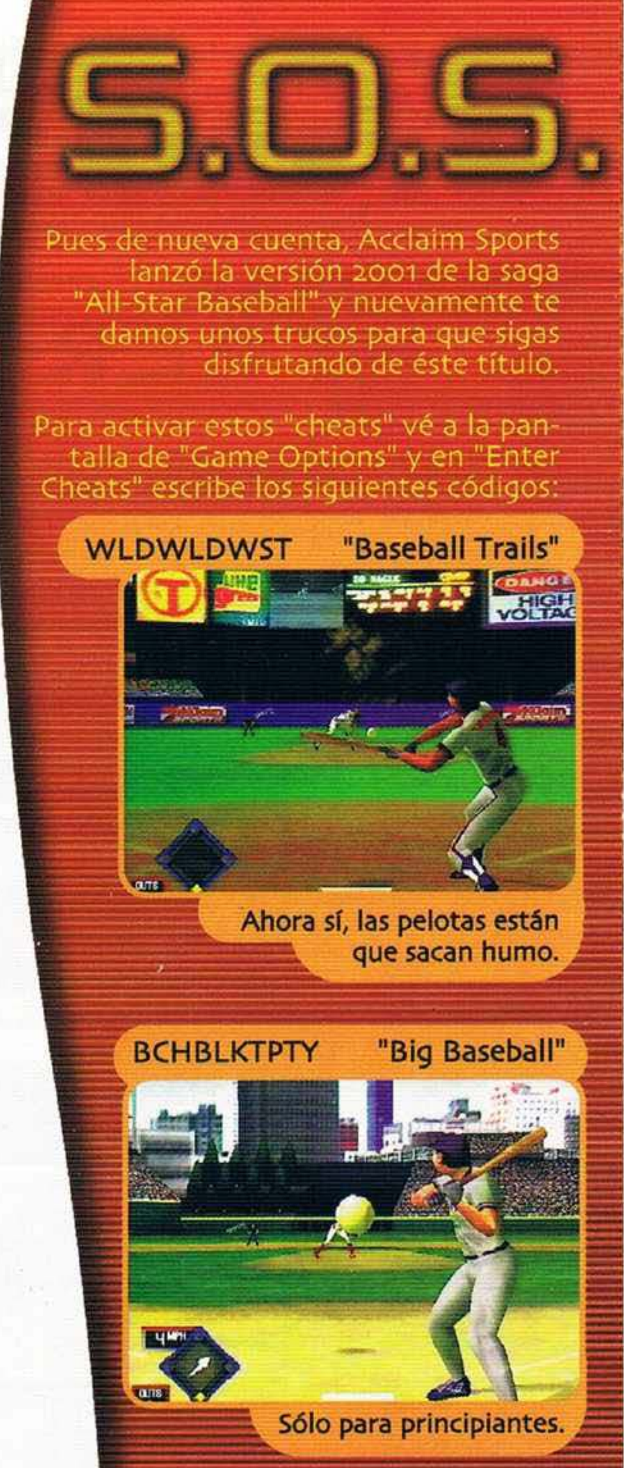
Como el juego no cuenta con batería, tendrás que apuntar tus passwords para continuar después en la escena que dejaste pendiente.
Esto nos recuerda a los juegos de antaño, pero quizás por ahí alguien exigente hubiera preferido la comodidad de una batería.

BattleTanx cuenta con muchos cinemas que te van narrando la historia, pero no tienen movimiento. BattleTanx, como adaptación, es un buen juego, pero como título original no lo es tanto. La acción es un poco lenta y la música es un tanto desesperante. Pese a las varias deficiencias de este juego, la verdad está tan bien programado como un juego de NES. Si te gustó la versión del N64, BattleTanx para GBC no te decepcionará tanto, pero si es en esta plataforma donde lo juegas por primera vez, tendrás que darle un par de oportunidades para que se convierta en un título de tu agrado.

1.Siempre sigue la flecha de la pantalla, ya que te indica en dónde se encuentra tu objetivo y así no te perderás.
2.Destruye todo lo que veas, como postes, palmeras o autos y así aumentarás tu score.
3.Al destruir a un enemigo, obtendrás un poco de energía, no olvides tomarla.
4.Algunos edificios pueden ser destruídos. Destruye los que puedas para encontrar armas y secretos.

Spot





S.O.S.

Pues de nueva cuenta, Acclaim Sports lanzó la versión 2001 de la saga "All-Star Baseball" y nuevamente te damos unos trucos para que sigas disfrutando de éste título.

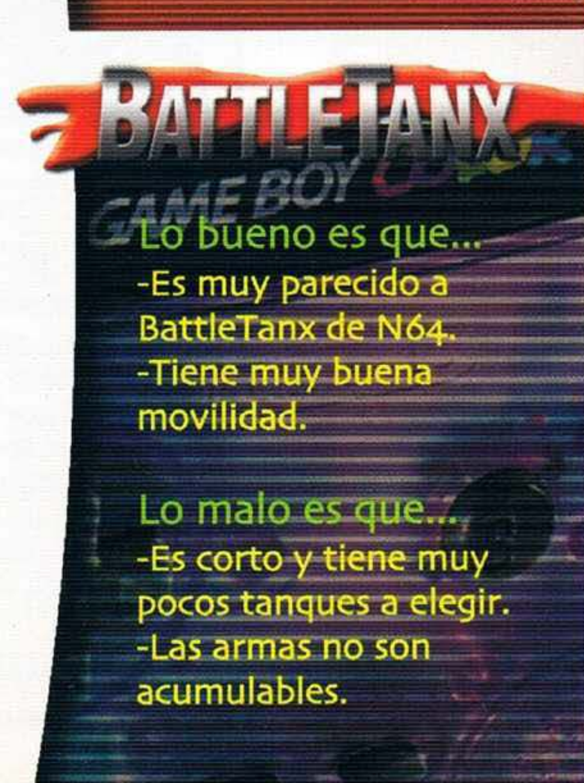
Para activar estos "cheats" vé a la pantalla de "Game Options" y en "Enter Cheats" escribe los siguientes códigos:

WLDWLDWST "Baseball Trails"

Ahora sí, las pelotas están que sacan humo.

BCHBLKTPTY "Big Baseball"

Sólo para principiantes.



BATTLETANX GAME BOY COLOR

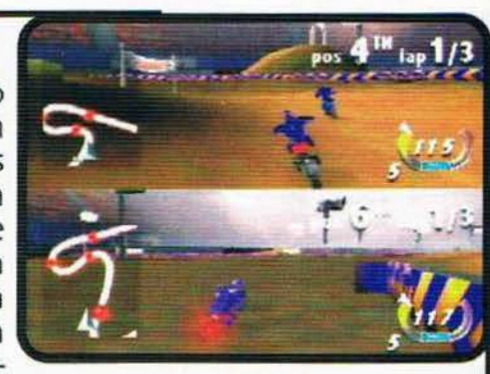
Lo bueno es que...
- -Es muy parecido a BattleTanx de N64.
- -Tiene muy buena movilidad.

Lo malo es que...
- -Es corto y tiene muy pocos tanques a elegir.
- -Las armas no son acumulables.



a fondo

TOP GEAR HYPER-BIKE



La serie de Top Gear llega con mucho más fuerza que nunca con una nueva perspectiva, en esta ocasión los vehículos cuentan con solamente dos ruedas y no son carretas. Kemco consiguió licencias de varias motocicletas de Honda, Kawazaki y Yamaha para tomar sus vehículos de dos ruedas los cuales implementaron en este extraordinario juego, con esto podrás seleccionar entre dos tipos de vehículos para diferentes tipos de terreno, ya sea para pista o para campo traviesa. Esto le da al juego, características únicas ya que la mayoría de los anteriores sólo se enfocaban a un mismo tipo de motocicletas, pero la visión de Snowblind fue lo suficientemente capaz como para traernos esta excelente competencia al Nintendo 64.

Compañía



Compatible



Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria

128 megabit

Categoria

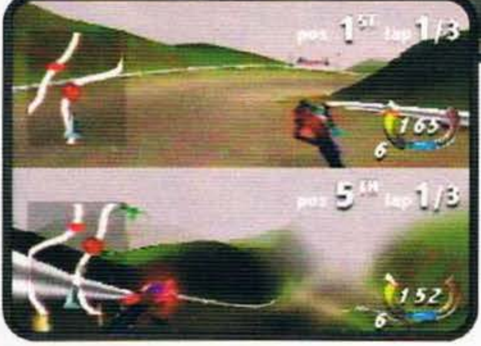


Lanzamiento









La gran variedad de vehículos que puedes obtener es lo necesariamente amplia como para ajustarte a cada uno de ellos, sólo que antes deberás ganártelos en la modalidad de "Championship".



Motocicletas Deportivas

Básicamente estos vehículos fueron creados para alcanzar grandes velocidades y proporcionar al conductor una comodidad aerodinámica para evitar el impacto contra el aire. Por otra parte, los frenos son lo suficientemente potentes como para detener la carrera en sólo unos cuantos segundos, ofreciendo una seguridad para dar vueltas cerradas o simplemente para evitar colisiones catastróficas.

Lo que diferencia estas motocicletas de las deportivas es en cuanto a la potencia, ya que deben desempeñarse para subir por grandes pendientes. Los grandes y poderosos amortiguadores evitan que la motocicleta, las llantas o el mismo conductor se vean gravemente afectados al caer de grandes alturas. Las llantas son más delgadas pero tienen un relieve especial para que el conductor no tenga ningún problema para maniobrar en diferentes tipos de terreno.

Motocicletas a Campo Traviesa









Las pistas son muy variadas y no creas que los diseñadores de Snowblind fueron descuidados al crearlas, ya que cada una de ellas cuenta con características especiales, ya sea pistas pavimentadas o de campo para darle la dificultad adecuada a cada categoría. Las





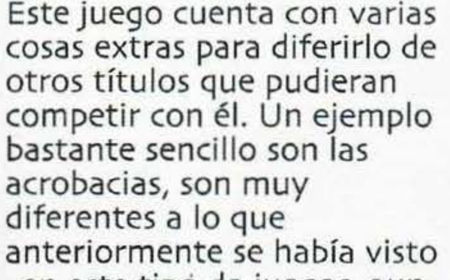
pavimentadas tienen varias curvas cerradas y estrechos peligrosos en los que las colisiones contra otros competidores son inminentes. Por otra parte, las pistas a campo traviesa son bastante complejas, ya que cuentan con una gran variedad de obstáculos como rampas, charcos montículos de tierra o simplemente grandes precipicios en los que puedes verte en apuros.



Todas las pistas cuentan con caminos alternos y no nos referimos a que puedes cortar camino por donde sea, si no que son atajos ocultos que muy bien te pueden ayudar para llegar en una mejor posición en la tabla de puntuaciones, sólo es cuestión de tener algo de visión y bastante dominio del control para conseguir un buen beneficio.

A lo largo de las pistas te encontrarás con varios "Check Points" por los que deberás pasar, ya que de lo contrario, tus esfuerzos serán totalmente en vano, tienes que fijarte muy bien que te digan "Check Piont" cuando pases por ellos.





Este juego cuenta con varias cosas extras para diferirlo de otros títulos que pudieran competir con él. Un ejemplo bastante sencillo son las acrobacias, son muy diferentes a lo que anteriormente se había visto en este tipo de juegos, aunque tal vez muy similar a 1080° Snowboarding o Tony Hawk's Pro-Skater, por lo que te lleva algo de tiempo el perfeccionar las diversas suertes con las que cuenta este juegazo.

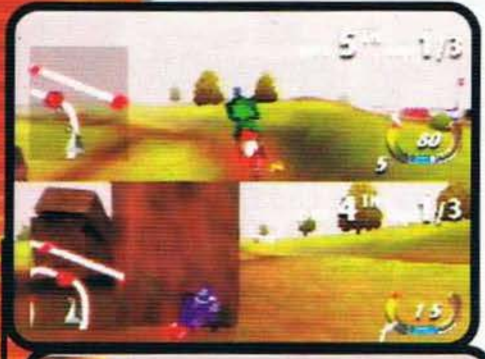


Por otra parte, a lo largo de las pistas encontrarás íconos de turbo para darte un impulso extra y ganar un par de segundos en comparación a tus oponentes. A parte, obtendrás combustible para rellenar tu tanque de turbo el cual podrás activar en el momento que creas conveniente, esto te da la facilidad de aumentar tu velocidad en cualquier situación en la que te veas afectado por el terreno y poder salir adelante. A parte de estas interesantes características, en cada una de las pistas hay escondida una letra o ícono para abrir más pistas de las que normalmente puedes seleccionar. Esto obviamente le da gran variedad al juego al igual que motivo suficiente para entretenerte por mucho más tiempo.















El modo de competencia para dos jugadores es bastante bueno, de hecho, es uno de los juegos más entretenidos con respecto al género de carreras para dos jugadores simultáneos.
Puedes jugar en cualquiera de las pistas sin ningún problema, ya que el juego se desarrolla con la misma velocidad, por lo que deberás de ser tan rápido como en el juego normal.
Por otra parte, si lo deseas, pueden entrar los dos jugadores al modo de "Championship", por lo que te será un poco más fácil el obtener una buena posición al término de la carrera.

El modo de edición de pistas es bastante sencillo, de hecho parece ser un programa de vectores de lo más simple, tanto que hasta los jugadores más neófitos podrán crear diseños de pistas increíbles. La única pequeña desventaja, es que sólo puedes crear montículos de tierra, por lo tanto, no puedes crear puentes y mucho menos sectores de la pista que hagan que se crucen los caminos, una verdadera lástima, pero eso no le quita que tengas un editor a como tú quieras tus pistas.





A parte de todo, también cuenta con un modo de Stunt en el que podrás acumular puntos al realizar varias acrobacias. Obviamente este modo cuenta con un tutor para que aprendas a realizar las mejores maniobras y así, estés preparado para concursar contra cualquiera que se te ponga enfrente. Aunque no es uno de los juegos con mayor número de acrobacias, sí tiene suficientes y por lo general no son nada fácil de realizar, así que tendrás que estar practicando por un buen rato.



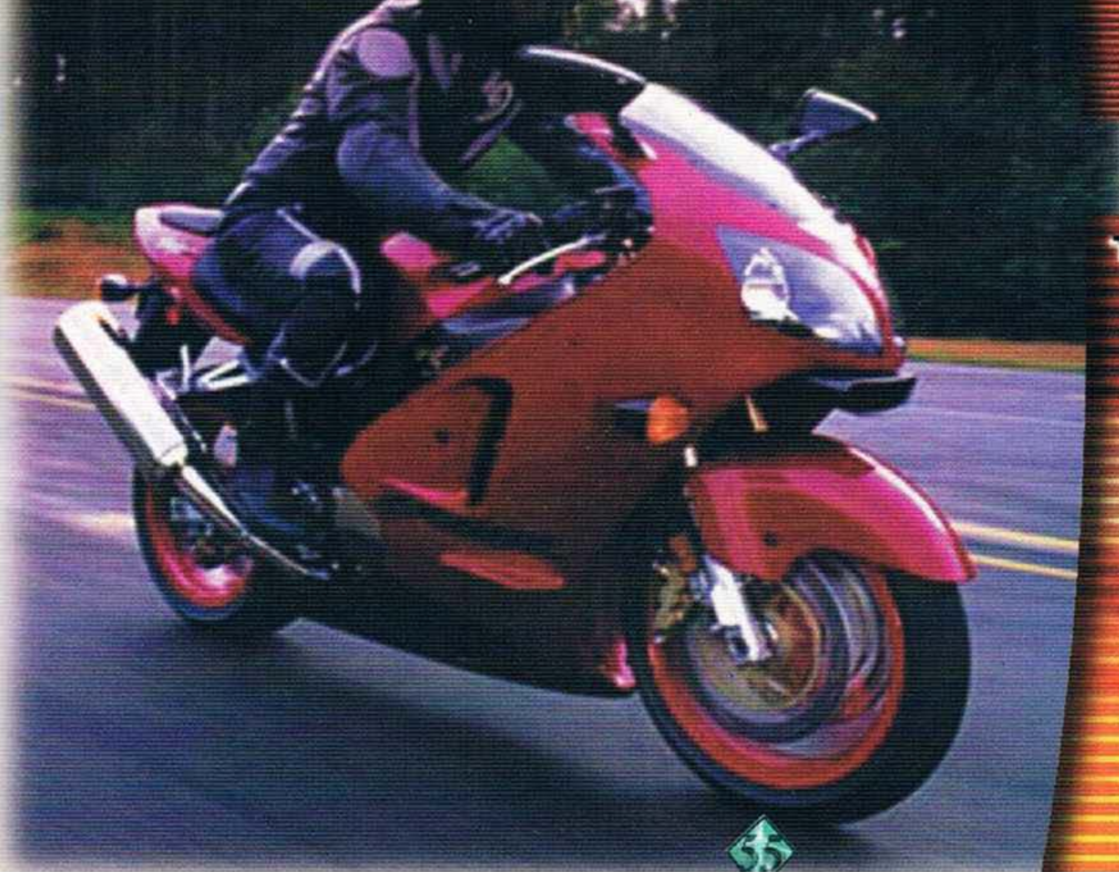
Te podemos asegurar de que este juego es una digna secuela de la serie de Top Gear y aunque no mantiene muchos de los detalles de la serie como lo sería el comprar implementos para tus vehículos o comprar las nuevas motocicletas, si no que es mucho más sencillo. Gracias a esto, los cuates de Snowblind han podido enfocarse mucho más al concepto del juego, dejándolo con un concepto sencillo pero bastante dinámico, muy al estilo de las arcadias.





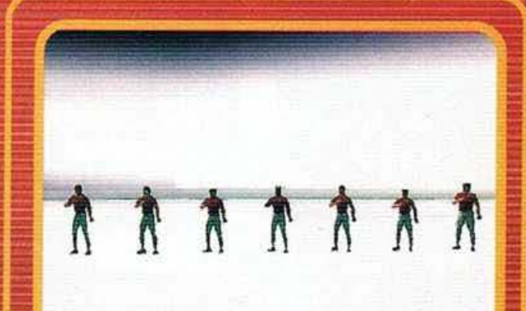


Como podrás apreciar, el juego es simple pero muy activo y sobre todo adictivo gracias a la velocidad a la que puedes correr, las acrobacias que puedes realizar y a todos los implementos que gracias a tus esfuerzos, puedes obtener. En definitiva, un juego digno de pertenecer al gran linaje del Nintendo 64.



S.O.S.

Aquí te damos más CHEATS de All-Star Basebal.



MYEYES
"Blurry Graphics"
¿Necesitas lentes?.



WTOTL
"Dark Mode"
No apaguen la luz....

TOP GEAR HYPER-BIKE

Lo bueno es que:
*El juego es bastante dinámico y tienes dos tipos de competencia.
*2 jugadores pueden entrar en el modo de "Championship".

Lo malo es que:
*No es para cuatro jugadores simultáneos.
*Aún con Expansion Pak, cuando juegan dos personas, la neblina se hace inevitable.



¿Quién no conoce el juego Tetris? Es uno de esos títulos que sólo los ermitaños o los que viven desde hace 30 años en un refugio anti-bombas no conocen, de él existen en muchas modalidades, y se podría pensar que ya nadie hace nada nuevo en ese tipo de juegos, pero estaban (estábamos) equivocados, porque Capcom junto con Disney han lanzado un muy buen juego del tipo TETRIS, estamos hablando de MAGICAL TETRIS CHALLENGE.

En este juego podrás usar a Mickey, Minnie, Donald y al carismático Goofy, en diferentes y muy entretenidas versiones del Tetris, que van desde la clásica hasta una extraña forma llamada " switch color" o la "signal" . Se puede decir que es fiel a la versión del N64, aunque a nuestro gusto, es mejor.





En el menú principal podrás elegir jugar a solas, contra un amigo ó en el modo "Quest" que es el más interesante, debido a que aquí es en donde puedes competir contra otros personajes de Disney, pues todos están preparados para obtener el primer lugar y con ello ganar y saber para qué sirve una gema que Donald encontró mientras pescaba, y que Pete junto a sus secuaces Weasel y Midas, planean obtener, en el "Tetris Coin Rally", y para eso deben obtener ciertas monedas que están en poder de tus rivales; para obtenerlas tienes que derrotarlos en duelos de tetris, algunos un poco confusos al principio, otros tan simples como obtener cierto número de puntos en un tiempo límite, cada que ganas una moneda, revisas si es la que necesitas para

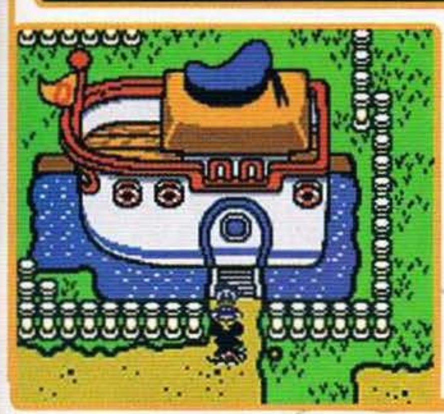




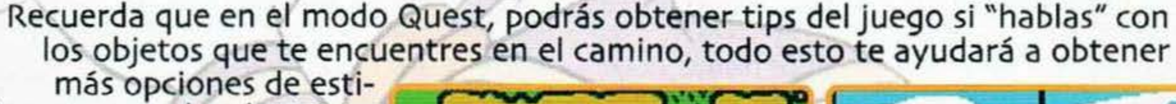








llenar tu "planilla" de monedas, todo esto para ser el primero en llegar a la estación de monedas con tu colección completa y así, ser el campeón, ¡¡¡aah!!! pero en el camino existen personajes que al verte correrán hacia a ti para retarte y quitarte tus monedas, en caso de que pierdas monedas, debes derrotarlo nuevamente, pero eso te hace gastar tiempo y los demás personajes pueden terminar el Rally antes que tú.



Recuerda que en el modo Quest, podrás obtener tips del juego si "hablas" con los objetos que te encuentres en el camino, todo esto te ayudará a obtener más opciones de estilos de Tetris.



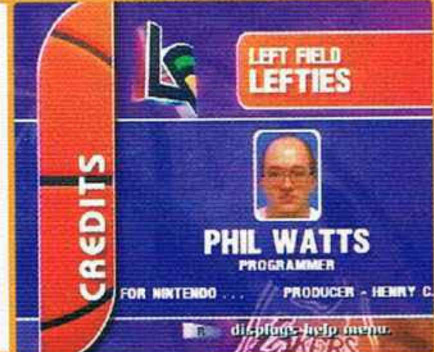






En el modo 1P, puedes jugar el clásico estilo tetris y ver la cara de felicidad o preocupación de tu personaje en un recuadro, dependiendo de la situación en la que estés, también puedes jugar en "Updown" y "Magical", pero eso no es todo, existen más estilos de tetris que podrás abrir al ir terminando el juego en "Quest" o en el modo"Signal". El que nos pareció bastante interesante es el de "Switch", en este modo, tu deber es cambiar el color de los cuadritos que se encuentran debajo de las tus piezas de tetris, y esto sólo es posible cuando llenas el último espacio para completar la línea, puede ser un espacio o cuatro, pero después de que los cambias de color, debes cuidar no volver a cambiarlo a su color original, lo que se puede hacer poniendo inmediatamente una figura encima de los cuadros que ya tienen el color deseado, para que no sean los últimos y completar la línea.







En 1P y Quest puedes escoger el nivel de dificultad, son tres niveles: Easy, Normal y Expert, en todos eliges a uno de los cuatro personajes principales y en 2P, dependerá de tu rival ¿o no?

Capcom ha logrado hacer una muy buena versión del Tetris, con un nivel de dificultad muy bueno,es de esos títulos que no quieres dejar hasta que lo termines, la música es un poco tediosa, pero ni le harás caso porque estarás metido de lleno en este título.

Segunda opinión

Definitivamente este cartucho resulta mucho más agradable de lo que parece a primera vista, al principio, cuando juegas por primera vez no se te ocurre pensar que este cartucho, que de entrada tiene por protagonista principal a Mickey Mouse, y como modo principal de juego el divertido pero ya muy visto Tetris, pueda aportar algo diferente o entretenido. Afortunadamente la muy buena conjunción de dos monstruos de popularidad (los personajes de Disney y Tetris) y un muy divertido modo Quest, lo hacen un muy buen título. Si tu intención es solamente jugar una partida "común" de Tetris, puedes hacerlo, de hecho nunca lo haces sólo porque he aquí uno de los detalles interesantes, en todos los rounds que juegues, en la parte inferior de la pantalla puedes ver al personaje que escogiste moviendo las piezas, al mismo ritmo que tú las mueves, mientras estés jugando bien, verás cómo el personaje sonríe, pero si te descuidas y dejas que las piezas se acumulen el personaje empieza a mostrar signos de cansancio, dándote a entender que no falta mucho para que pierdas. Por si todo esto no fuera suficiente, si terminas de encontrar las monedas en el modo Quest, puedes accesar 3 diferentes modos para jugar Tetris que originalmente podías jugar en Quest. Magical Tetris Challenge, es en conclusión un juego muy recomendable, no sólo porque tiene el infinito juego de los bloques, sino que en el modo Quest, las monedas que debes buscar cambian todo el tiempo, así que cada vez que juegas tienes posibilidades múltiples para encontrar las monedas antes de que otro personaje te gane.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Lo bueno es que:

-Tiene unas variantes muy divertidas del típico juego de Tetris.

-La opción "Quest" es muy al estilo RPG. Tiene historia y existen variaciones en cada juego.

-La dificultad no te dejará terninarlo tan rápido.

Lo malo es que:

-Sólo es compatible con el Game Boy Color



a fondo

Winnie the Pooh ADVENTURES in the 100 acre wood

El oso más tierno del universo Disney llega al Game Boy Color con un una aventura muy divertida en el bosque de los 100 acres para encontrar a Cristopher Robin.





Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



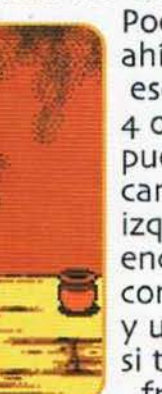
Lanzamiento





Seguramente conoces o alguna vez viste la película de Winnie Pooh, si recuerdas, la historia se desarrolla en el bosque de los 100 acres, y se van narrando las aventuras de Pooh y sus amigos, en este cartucho sucede algo muy parecido, al principio te vas a encontrar en casa de Pooh, y desde ahí puedes escoger entre 4 opciones, puedes caminar a la izquierda y te encontrarás con un espejo y una silla, si te pones frente al espejo puedes jugar contra otro personaje en una carrera para ver quién es el primero en llegar a la meta, si ganas tendrás como recompensa una tarjeta o bien una pieza de mobiliario de diferente color.









TARJETAS ESPECIALES

Sun: Sirve para secar el agua que esta en las casillas y evitar que te resten avance las casillas que parecen mojadas.

Bridge: Con esta tarjeta puedes poner un puente cuando es necesario atravesar el río para seguir el camino.

Storm: Si aparece agua en el tablero, el personaje en segundo lugar sólo podrá moverse una casilla en su próximo turno (excepto en la casilla de Piglet).

Wind: Tu oponente se mueve al azar dos o tres casillas adelante o atrás, (sólo la puedes usar en competencias con otro personaje).



Si decides pararte junto a la silla, entras en un menú para cambiar los ornamentos de la casa, conforme los vayas ganado en las carreras. Ahora si decides comenzar por la derecha te vas a topar con un librero, un ropero (vacío, porque tal como lo pensaste Pooh no tiene cambios de ropa) y su cama, cada uno de estos muebles tiene una razón de ser, el ropero por ejemplo sirve para que ahí guardes los mini-juegos que vayas encontrando en el bosque de los 100 acres, en el librero puedes guardar los libros de fotos que encontrarás también en el bosque y la cama, en la que puedes mandar a Pooh a descansar, ya sea saliendo del juego o sólo haciendo un pausa.



Pero si lo que decidiste fue salir de casa en busca de aventuras al bosque de los 100 Acres, lo que vas a encontrar te va a gustar mucho más. Lo único que tienes que hacer es encaminar a Winnie Pooh y llevarlo a los lugares donde aparentemente se acaba el camino o para acercarlo a los puntos que tienen signos de interrogación, durante el juego te vas a topar con otros personajes como Rabbit, Piglet, Eeyore, Kanga, Owl, Roo y por supuesto el carismático Tigger.

Recuerda que para avanzar en este juego tienes que resolver tableros y para moverte en los tableros utilizas un dado, es necesario ser preciso, porque para ganar debes llegar siempre con el número justo y si no tendrás que avanzar en otra dirección y esto te retrasa y le da ventaja a tu oponente.



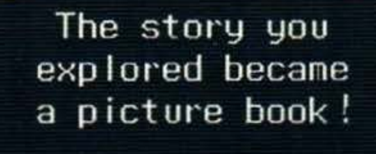






Con los juegos puedes en principio abrir caminos. Para hacerlo, muévete y mientras vayas caminando te vas a encontrar con caminos que no puedes seguir, entonces te van a ofrecer jugar en un tablero para abrir otro pedazo de camino; en estos tableros lo que tienes que encontrar son tres metas, un sol, una luna y una estrella, el sol y la luna abren caminos que te llevan con tus amigos y ellos a su vez te dan tarjetas (bueno, cuando quieren) y si llegas a la estrella se abre un camino que te conduce a un mini-juego, si haces lo que te piden y lo logras, puedes guardar el mini-juego y después jugarlo en casa sin necesidad de entrar al bosque, desde el ropero que te mencionamos antes.









El otro sentido de recorrer el bosque de los 100 Acres es encontrar a los amigos de Pooh, si te decimos en qué orden están no tiene chiste, sólo te vamos a decir que cada vez que encuentras a uno de ellos tendrás que resolver una carrera en tablero, pero con diferentes reglas, (por eso es importante que en estos juegos y en los mini-juegos leas las reglas con atención) algunos sólo te pedirán que llegues primero, en otros te pedirán que llegues a tres metas en sólo 18 turnos, otros que alcances a otro personaje, o que te escondas de él, en fin, todo esto con la dificultad que ya mencionamos anteriormente. Dentro del bosque vas a encontrar un lugar llamado Rabbit's Carrot Farm, en ese lugar puedes sembrar, cuidar y luego cosechar tarjetas, que vas a utilizar dentro de los juegos.









Pero encontrar a los amigos de Pooh no es todo el chiste, el chiste es tener el 100% del juego, para lograrlo tendrás que encontrar todos los caminos y encontrar las dos historias que pueden suceder con cada uno de los personajes de Pooh, por ejemplo cuando encuentres a Tigger tendrás según la historia, que tratar de perderlo en el bosque y si lo logras te dan una foto, que es la primera parte, luego tienes que tratar de encontrarte con él siendo ahora Bunny, si lo haces te dan la otra parte de la historia y con esto completas un libro, pero si en el primer intento Tigger te encontró, tendrás que hacer otro libro y terminar la otra parte también, todo esto nos da como conclusión que para terminar el juego tienes que recorrer el bosque mínimo dos veces.



TARJETAS DE COMIDA

Honey Pot: Detiene a Pooh de uno a dos turnos.

Celery Sandwich: Detiene a Roo de uno a dos turnos.

Malt: Detiene a Tigger de uno a dos turnos.

Thistle: Detiene a Eeyedore de uno a dos turnos.

Carrot: Detiene a Rabbit de uno a dos turnos.

Acorn: Detiene a Piglet de uno a dos turnos.

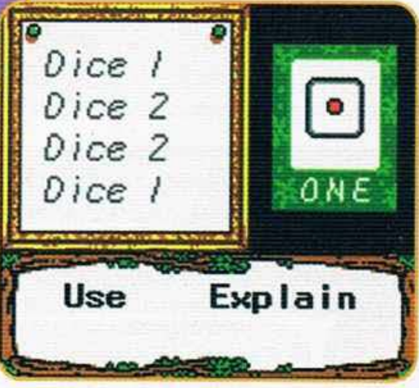




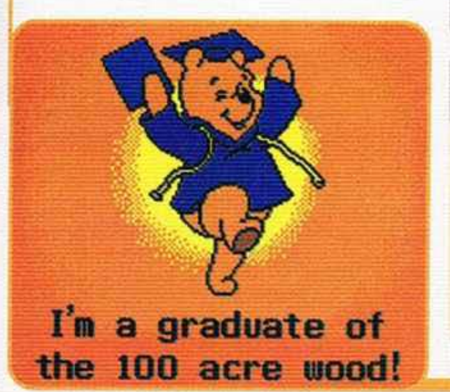




En cuanto a los ítems que vas a encontrar en los juegos todos tienen un uso muy sencillo, en los tableros hay unas como cajas rojas que se llaman springboards, cuando caes en la casilla, el personaje salta y avanza casillas extra. Hay otra casilla que se llama Puddle que es una que está como cubierta de agua, cuando caes en esta casilla tienes que restar 2 movimientos por cada vez que caes en una de estas casillas. Cuando encuentres una flecha, quiere decir que si haces que el personaje caiga ahí se esconderá en el arbusto que está señalando y despistará al oponente, cuando encuentras comida, el personaje que cae ahí se detiene a comer y puede perder de 2 a 3 turnos. Cuando acabas un mini-juego o luego de cosechar zanahorias, te regalan cartas, estas pueden ser con los números del dado, o bien tarjetas especiales, o de comida.



A pesar de ser un juego elementalmente de tablero, los mini-juegos como siempre aportan un buen factor de entretenimiento, los gráficos no son de los mejor, pero debemos considerar que están dirigidos a un público infantil, o muy fan de Pooh. En general, el título es bueno, y para ser un juego de Disney lo primero a reconocer es que cambiaron el estilo ya muy visto de plataformas como casi la mayoría de juegos los anteriores.



TARJETAS DE LA GRANJA

Seedlings: Puedes sembrarla en el Rabbit's Carrot Farm, para que cuando crezca te den tarjetas especiales o de comida.

Watering Can: Con estas tarjetas puedes regar las zanahorias que ya plantaste, con una sola tarjeta puedes regar hasta 6 zanahorias. Luego tendrás que salir de la granja y entrar otra vez para ver si están listas.

Harvest Time: Esta no es una carta, es una opción que se ilumina en la parte superior de la pantalla con una flecha, esto quiere decir que puedes cosechar la zanahoria y a cambio te darán una tarjeta especial o de comida.

Segunda opinion.

Este juego de Winnie Poo está entretenido, sus juegos de tablero aunque son simples, te divierten y puedes ir formando los libros (o más bien las historias) que tratan de las aventuras de Winnie y sus amigos (si has visto la serie te acordarás al momento de llegar a una de ellas). También cuenta con cuatro mini-juegos que están buenos y los gráficos se ven bien, el juego en sí tiene su chiste, como las tarjetas que te dan y que en algunos tableros te serán de gran ayuda.

En conclusión Winnie the Pooh Adventures in the 100 Acre Wood es recomendable para todos los jugadores, aunque parezca fácil, tiene sus dificultades a vencer y tal vez si eres muy exigente, el juego te parecerá algo corto pero creemos que cumple su cometido...entretener.

Lo bueno es que:

Este es el juego perfecto para los pequeñines que empiezan en el mundo de los videojuegos, o para aquellas videojugadoras que buscan la ternura que sólo Pooh puede dar. Las imágenes son buenas, además salen todos los personajes de la película y una super sorpresa al final. Los mini-juegos son muy divertidos y tienen un grado decente de dificultad.



Lo malo es que:

Es inevitable pasar aunque sea un coraje por no obtener el número que necesitas del dado en los tableros, esto te lleva a dejar el juego en varias ocasiones. Es demasiado corto.





CONTROL


Los dos te funcionan igual


Dirección de la moto

Control de aterrizaje


Con este movimiento haces que el corredor baje una pierna como apoyo para hacer giros muy cerrados.



Durante la carrera, funcionan como turbo

CONTROL

Durante la carrera, pausa. Dentro de los menús confirma la selección y te lleva a la pantalla o al nuevo menú.

Durante la carrera, funciona como acelerador. Dentro de los menús confirma la selección y te lleva a la pantalla o al menú siguiente.

Durante la carrera freno y para hacer contacto con la llanta del corredor que tienes detrás para tirarlo.Dentro de los menús cancela la selección y te regresa a la pantalla anterior.

Durante la carrera, te permite hacer el movimiento de derrape con la llanta trasera.

Botones C

Los 4 funcionan durante la carrera:

Cambia diferentes ángulos de la cámara.

Ver cámara Stunt y espejo retrovisor.

Escoges si quieres tener los displays en la pantalla.



Sirve para hacer movimientos especiales en el aire, para más información checa el apartado de saltos espectaculares (stunt moves).

PANTALLA GENERAL

Pista que estás corriendo, el color de tu corredor es el más grande entre los demás cuadritos y cuando haces algún movimiento especial, aparece un zoom para ver el movimiento que hiciste.

Posición en la que te encuentras actualmente en la competencia.

Cronómetros
Race: Tiempo real que va de la carrera, **Lap1:** Tiempo que llevas en la primera vuelta. **Best:** Mejor tiempo por vuelta, de hecho es el tiempo a vencer por vuelta.

Velocímetro, está indicado por un sensor de temperatura, dicho sensor te permite saber cuándo tienes que dejar de acelerar tu motocicleta. Si no lo haces, corres el riesgo de quemar tu motor, esto te hace perder tiempo, pues no puedes acelerar y tienes que arrancar de cero. Este velocímetro está dividido en dos, la aceleración normal y el turbo, cuando llegas al límite del poder de la motocicleta, puedes escuchar una alarma que te avisa cuando estás a punto de tronar el motor.

(Con pausa): **Controller setup**, cambia la configuración del control, dentro de la carrera.
Options, puedes cambiar la configuración de sonido, volumen, etc. **Continue**, te lleva de regreso a la carrera. **Quit**, dejar la carrera. **Restart Race**, puedes iniciar la carrera desde el principio.





Vamos a echarle un ojo a las características de los corredores (en orden: caer, saltar, dar vuelta, aceleración).

Jim Rivers "Jumpin"

Landing:	Promedio
Jumping:	Promedio
Cornering:	Promedio
Speed:	Promedio

SALTO ESPECIAL: **Superman**



Ricky Stern "Tricky"

Landing:	Excelente
Jumping:	Excelente
Cornering:	Arriba del Promedio
Speed:	Pobre

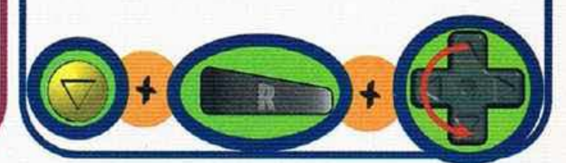
SALTO ESPECIAL: **Kobe**



Sara Hill "Sugar"

Landing:	Arriba del Promedio
Jumping:	Arriba del Promedio
Cornering:	Excelente
Speed:	Debajo del Promedio

SALTO ESPECIAL: **Cordova**



Bobby Malone "Big Dog"

Landing:	Debajo del Promedio
Jumping:	Pobre
Cornering:	Debajo del Promedio
Speed:	Excelente

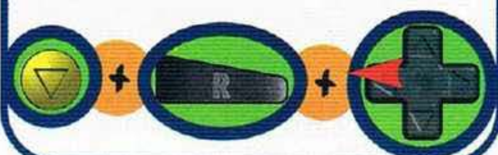
SALTO ESPECIAL: **Lazyboy**



Nigel York "The Duke"

Landing:	Muy pobre
Jumping:	Promedio
Cornering:	Pobre
Speed:	Excelente

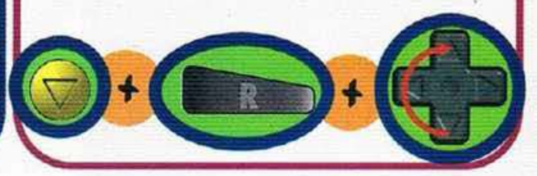
SALTO ESPECIAL: **Double Can Can**



Vicky Steele "The Vixen"

Landing:	Debajo del Promedio
Jumping:	Promedio
Cornering:	Promedio
Speed:	Arriba del Promedio

SALTO ESPECIAL: **Fender Grab**



STUNT MOVES

No hander



Fender Kiss



Nothing




Saran Wrap







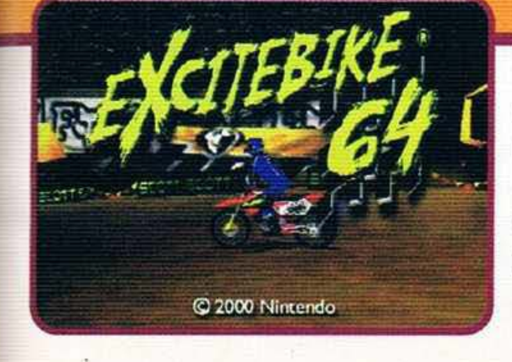








EXCITE BIKE TIPS



Como sabemos que todo buen juego necesita ir acompañado de unos súper tips, luego del merecido espacio que tuvo en Nuestra Portada del mes de junio, Excitebike 64 regresa a las páginas de Club Nintendo con unos útiles consejos para que disfrutes al máximo este cartucho.



SEASON

Vamos a ver una a una todas las pistas, recuerda que es indispensable que tengas en cuenta las categorías y las habilidades de cada corredor para tener éxito en tus carreras, a medida que vayas ganando Rounds podrás escoger entre, Novice, Amateur, y Pro, éstas categorías se van abriendo también conforme ganas Rounds, por ejemplo, cuando empiezas a jugar sólo puedes hacerlo en la categoría Novice y puedes correr las pistas del Bronze Round, cuando ganas puedes accesar al Silver Round y así sucesivamente, todos son así con excepción de tutorials, ahí lo único que necesitas es echarle ganas y mucha paciencia, en cuanto a los rangos Novice, Amateur y Pro, lo que varía en las pistas es en cuanto a la velocidad y dificultad que oponen los otros corredores y bueno que del éxito que tengas depende que puedas sacar las pistas que están en Special Tracks; las pistas son las mismas (dependiendo del Round, claro) y es necesario que trates de memorizarlas o tenerlas bien identificadas para que sea más fácil lograr el primer lugar en cualquiera de los rangos.

excitebike 64

BRONZE ROUND



Kyoto, Japan (3 vueltas)

Para la primera pista lo que necesitas es haber concluído exitosamente tutorial, un poco de práctica y tratar de ponerte desde el principio en la primera posición.

Mountain Quarry (2 vueltas)



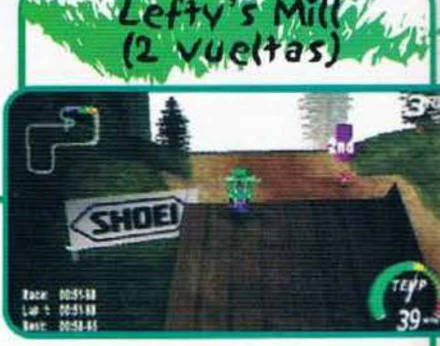
Para esta pista ten mucho cuidado, podría ser que toda la carrera se definiera por cómo tomas la primera curva, algo muy útil en esta pista es el atajo que puedes tomar, saliendo de la primera gran rampa, hay una pequeña cueva por la que puedes evitarte una curva muy larga.

Houston TX (3 vueltas)



El problema de esta pista radica principalmente en una curva que está casi para llegar a la meta, necesitas tener a estas alturas muy buen control de tu moto, sobre todo en los saltos que implican que gires la moto antes de caer, te recomendamos que antes de llegar a la curva que te acabamos de mencionar disminuyas la velocidad y combines el freno, el botón de drift y el movimiento del stick que te permite girar manteniendo la pierna del corredor fija en el suelo.

Lefty's Mill (2 vueltas)



Una vez que tengas bien dominado el despegue y el aterrizaje, trata de usar el atajo que está junto a la casa de madera, vas a tener un poco de problemas al principio para subir sin caerte, pero una vez que lo controles, todo será más sencillo, cuando tengas que atravesar los ríos trata de hacerlo con el stick hacia abajo y Z, sólo mientras cruzas, si sigues es difícil controlar la moto y corres el riesgo de caer.

Orlando, FL (3 vueltas)

Para esta pista lo que puede causarte más problema es librar la rampa que tiene una mini-alberca, lo que debes hacer es fijarte en donde está para que puedas acelerar a tiempo con el botón Z, en caso de que caigas en esta mini alberca, trata de acelerar con turbo en una sola llanta.







SILVER ROUND



Canyon Chasm (2 vueltas)

Esta pista es una de las más espectaculares, te recomendamos que exmines bien cuáles son tus limitantes en cuanto a la conducción de tu moto, la razón es que en esta pista tendrás que elgir en dos ocasiones dos caminos diferentes, depende de tus cualidades qué camino resulta óptimo para ti, por ejemplo en la primera división de caminos, puedes tomar el camino de la derecha si ya controlas muy bien los despegues y los aterrizajes; pero si lo que dominas es el uso del turbo y quieres evitar un par de saltos, toma el camino de la derecha, y sobre todo ten cuidado con un salto que debes hacer para atravesar un desfiladero, no sólo es cuestión de velocidad, depende mucho cómo tomes la pendiente, de otra manera sólo te restará ver cómo se estrella tu corredor.

Nashville TN (3 vueltas)



Esta pista tiene la ventaja de contar con muchos tramos rectos, el problema es que las curvas están puestas de manera que si no estás viendo el mapa o si no conoces bien la pista, te puedes salir del circuito por el impulso de los saltos, ten cuidado, fuera de eso es una pista muy sencilla.

Long Island, NY (3 vueltas)



Esta pista tiene como particularidad una considerable cantidad de pequeñas rampitas que te dan la posibilidad de recuperar terreno en caso de que te caigas o choques, cosa que es muy probable considerando que el arranque es un poquito complicado, necesitas arrancar muy bien para evitar chocar o que te tiren cuando todos toman la primera rampa. En caso de que caigas trata de tomar ventaja en la zona de rampas que pasan por debajo de las gradas del estadio.

Congo Course (2 vueltas)



Esta pista también es impresionante en cuanto al concepto tan original, pero también tiene sus pros y contras. Te podemos comentar que esta pista se presta mucho para que practiques el derribe de tus oponentes, otro detalle interesante es el atajo que está semi-oculto detrás de unas como ramas que impiden la entrada, lo identificarás mejor si pones atención al mapa, en cuanto a la dificultad trata de controlar a la perfección la altura de tus saltos y pon atención cuando llegues a la meta, un derrape a tiempo es determinante.

Las Vegas, NV (3 vueltas)



Para esta pista te recomendamos trates de arrancar al último, no cuando todos lo hayan hecho pero sí tratando de salir después, ya que en la primer curva es común que todos estén muy cerca y esto te provoque una caída. Atención con las curvas cerradas y aprovecha el movimiento de giro con el botón R cuando estás por caer. Trata de ponerte a la cabeza luego de la primera curva, si lo haces no tendrás mayor problema.



GOLD ROUND



Una vez que tienes el rango Amateur, luego del Round Bronze y Silver.

Phoenix, AZ (3 vueltas)



Toma con mucha velocidad la primera bajada, ten cuidado con la primera curva cerrada, por la forma de la pista tendrás que ser múy habil para pasar sin problemas las 5 curvas cerradas que componen esta pista, toda la dificultad está ahí. En caso de que caigas trata de recuperarte con los saltos de distancia que puedes hacer en las rectas de la parte central de la pista, es como la punta de un tenedor.

Rainforest Run (2 vueltas)



Una excelente pista en general, puede darte algunos problemas, ten cuidado en el arranque, el espacio para avanzar luego de la primera curva es muy angosto, luego tienes dos opciones para atravesar un río, puedes tomar el camino de la izquierda y aprovechar el turbo a través de un puente o puedes aprovechar tus habilidades de salto y probar el lado derecho, si en algún momento sientes que no llegas inclina la moto a la derecha, por ese lado es más fácil evitar que caigas. Más adelante tendrás que atravesar otro río en dos saltos así que mide bien el espacio que necesitas para usar turbo. Más adelante encuentras un puente muy angosto, es en esta parte donde es muy fácil recuperar la ventaja, saliendo del puente toma el camino de la izquierda y usa la rampa.

Madrid, Spain (3 vueltas)



Primero te recomendamos que tengas cuidado en el arranque, para no perder la costumbre la primera curva es muy cerrada y si no tienes cuidado te pueden tirar, si caes no te preocupes esta pista está llena de caminos "paralelos", por ejemplo, si necesitas con urgencia recuperar terreno, en el tramo recto más largo puedes recuperar un par de posiciones o bien puedes hacerlo tomando la parte interna de las curvas, es un poco más complicado pero te ayudará mucho para alcanzar al primer lugar.

The Gravel Pit (2 vueltas)



Te recomendamos otra vez que pongas atención al mapa de la pista porque de eso depende que puedas usar los atajos que son muy útiles en Gavel Pit. El mejor es cuando estás dando la segunda vuelta, una rampa que en la primera vuelta estaba cerrada aparecerá abierta, si logras llegar hasta donde sigue el camino entenderás la ventaja (¡puedes recuperar hasta dos posiciones!), ten cuidado porque los espacios son angostos en algunos momentos de la carrera y es fácil que te hagan caer. Ten cuidado también con las copas de los árboles, hay una parte en la que regularmente saltas muy alto y si no mides el árbol chocas y pierdes mucho tiempo en reponerte.

Detroit, MI (3 vueltas)



Para quedar en primer lugar en esta complicada pista tendrás que dominar al 100% los saltos, sobretodo porque hay un punto en que el camino se cruza y en ese punto debes tener un muy buen control de tu moto cuando estás en el aire, entre esto y las curvas pronunciadas, esta pista tiene un muy buen nivel de reto. Si la dominas significa que estás listo para el Platinum Round.





PLATINUM ROUND



Una vez que tengas el rango Pro, luego de los Rounds Bronze, Silver, y Gold.

Los Angeles, California



Te recomendamos tener mucho cuidado con el arranque, es indispensable que evites que te tiren, si logras hacerlo puedes terminar sin problemas.
Las múltiples curvas y la forma de la pista van a obligarte algunas veces a tener que componer tus saltos en el aire, en algunas partes de la pista las curvas están demasiado cerca como para frenar además recuerda que estás cayendo, utiliza el botón R para componer tus saltos al caer y no olvides usar turbo.

Seattle, WA.

En esta pista es clave el cálculo que hagas para usar turbo, esta pista tiene dos rampas muy inclinadas, están tan cerca que es difícil lograr las dos sin problemas, para hacerlo necesitas memorizar al máximo la pista en la primera vuelta para que aceleres lo suficiente antes de tomar la primera rampa, luego, caer con espacio suficiente para acelerar unos segundos y tomar la siguiente, una vez que caigas disminuye la velocidad para tomar la curva que sigue, toma siempre la parte interior de las curvas, eso te facilitará el camino y te puede ayudar a recuperar lugares.

Goldmine Rush



En esta pista, las cosas ya son muy complicadas, a pesar de la rampa al principio de la pista, necesitarás mucha habilidad para evitar perder el control de la moto cuando hagas saltos muy altos, o cuando no tengas que correr sin contención. Las rampas de los túneles te van a ser muy útiles para recuperar tiempo y en caso de que necesites rebasar, todo esto en proporción al corredor que estés usando.

Construction Yard



Definitivamente esta una de las pistas más difíciles en lo que a obstáculos se refiere, tienes que poner mucha atención, durante la carrera hay varios caminos que puedes tomar para llegar a la meta, algunas veces te serán útiles y en algunas te harán perder algo de tiempo, pero es necesario que conozcas todos los caminos, para que uses el que te sea más útil.
Ten cuidado con los charcos y con los objetos que están suspendidos.

Blizzard Blitz



Desde el principio haz lo posible por ponerte al frente en la competencia, el mejor consejo que te podemos dar en esta pista es que tengas mucho cuidado con una "Y" que se forma un poco antes de terminar la carrera; si tienes ventaja toma el camino del lado derecho, este camino permite que hagas un salto que, dependiendo de tu control de la moto puedas ahorrarte unas rampitas. Pero si lo que necesitas es recuperar terreno, toma el camino de la izquierda, con un buen uso del turbo, lograrás adelantar un poco, ten cuidado también cuando tomes el puente del lago, es muy traicionero y una caída ahí puede costarte muy caro.



Excitebike 64

CHALLENGE

Luego de ganar todos los rounds, está una opción llamada Challenge en la que tienes que terminar una carrera en una sola vuelta contra otro único competidor. Para este round de 5 pistas, lo que te recomendamos es que evites en lo absoluto chocar, y que para garantizar el triunfo, lo que puedes hacer es tratar de tirar a tu rival al principio de la carrera, tienes como ventaja que él arranca más lento que tú, lo que debes hacer es chocar tu llanta trasera con su llanta delantera para hacerlo caer, esto te da mucha ventaja pero no te confíes, cualquier contratiempo puede ser determinante para el triunfo. Si quedas en primer lugar en estas pistas abres la opción Excite 3D.

3D NES Excitebike

Termina en primer lugar en Pro Season.



Big Head Mode

Escribe: "BLAHBLAH" en el menú de Cheats.

Stunt Bonus

Escribe: SHOWOFF en el menú de Cheats.

Cheat Menu

Para abrirlo mantén presionado L, R , C-Derecha, C-Abajo y sin soltar, presiona A en el menú principal.



Soccer

Termina en primer lugar Silver Round en Novice Season



Hacer invisibles a los corredores

Escribe: "INVISRIDER" en el menú de Cheats.

NES Excitebike

Termina el Tutorial Mode completando todos los movimientos Stunts y tendrás el classic NES Excitebike.

Hill Climb

Termina en primer lugar el Gold Round en el Amateur Season.

PISTAS ESPECIALES

Desert

Sigue la flecha, te indica la dirección del punto donde hay que llegar. Una vez que veas a lo lejos una humareda dirígete ahí y apaga el fuego con tu moto.





Stunt Course

Tienes 2 minutos para hacerla mayor cantidad de acrobacias en tu motocicleta, no olvides hacer los movimientos especiales de cada corredor, son los que más puntos te dan.

Original Excitebike

Recuerda el divertido Excite original de 8 bits.





Soccer

Anota sobre ruedas en la portería de tu oponente.

Hill Climb

Llega a la cúspide, por un camino muy complicado, cuidado con el desfiladero.

EXCITE 3D

Si alguna vez jugaste Excitebike para NES, seguramente esta opción te dejará con un muy buen sabor de boca, en Excite 3D puedes jugar el original pero en 3D, ¡sí! y puedes hacer los mismos movimientos de la primera versión, con las mismas ventajas y limitaciones, muy divertido y muy poco complicado, como consejo aprovecha la ventaja que te dan los saltos. En realidad necesitas ser muy bueno para aprovechar las rampas y finalmente ganar, como tip no olvides pasar sobre las flechas, cuando lo haces la temperatura del motor baja automáticamente y te permite acelerar de nuevo.





PERFECT DARK™

Intrigas...
Espionaje...
¿Podrás con
esta misión?

¡Del equipo que desarrolló GOLDENEYE para N64!







1-4 Jugadores/
Simultaneos





Compatible con
N64 Controller Pak™
N64 Rumble Pak™





INFORMACION EXPANSION PAK

CARACTERISTICAS	SIN	CON
Retos para Múltiples Jugadores	✓	✓
1 Jugador (Misiones individuales)		✓
1-2 Jugadores (Simulador de Combates)	✓	✓
1-4 Jugadores (Simulador de Combates)		✓
1-2 Jugadores en Cooperación		✓
2 Jugadores Contra-Operativos		✓
Hasta ocho Simulantes	✓	✓
PORCENTAJE APROXIMADO DE JUEGO POR JUGADOR	35%	100%

*PARA APROVECHAR EL JUEGO
AL 100% ES NECESARIO
EL USO DEL EXPANSION PAK.

REQUIERE
EXPANSION PAK
PARA JUGAR
AL MAXIMO

Licencia Autorizada de
México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx





Antes que nada te daremos la configuración del control para que sepas todo lo que puedes hacer (si ya jugaste algún título de Turok, el control es casi idéntico).

Los Armorines son un grupo militar encargado para mantener el orden, equipados con el más sofisticado armamento para la protección del planeta, ahora su misión es detener a un grupo de insectos que quieren invadirlo, para esa misión envían a dos de sus mejores soldados: Tony Lewis y Myra Lane.



CONTROL PAD

- No se usa
- Activas los IR goggles
- Activas los Sniper goggles
- Te agachas

CONTROL STICK

Lo utilizas para ver a diferentes direcciones, si presionas el botón A puedes escoger el arma que desees.

BOTONES C

- Se mueve hacia atrás
- Se mueve hacia la izquierda
- Se mueve hacia adelante
- Se mueve hacia la derecha

Como te darás cuenta, los botones C son para mover al personaje.



Sirve para seleccionar un arma, sólo tienes que dejarlo apretado y con el stick direccional la eliges.

Recargas el arma principal





Con este botón disparas

Aparece el último mensaje que hayas recibido.

Pones pausa al juego, además puedes ver los objetivos que ya completaste.

Sirve para saltar



Cada personaje tiene sus diferentes armas que tendrás que aprender a usar para sacales provecho

Las misiones que deben enfrentar estos soldados son:



LEVEL 1

SIBERIA



En este lugar empieza la aventura, los insectos han invadido una base subterránea que se encuentra justo aquí, estos insectos incubarán unos huevos en unos misiles y los lanzarán a varias partes del



TONY LEWIS



Rocket Launcher



Esta arma dispara misiles y cuenta con veinte disparos.



Plasma Blaster

Esta arma dispara pequeñas bolas de energía, es lenta y tiene veinte disparos.

Las armas de Lewis son más poderosas en comparación con las de Lane.

MYRA LANE

Rapid-fire energy rifle

Esta arma es como de rayos láser y cuenta con cincuenta disparos.



Energy prod

Esta arma no tienes que recargarla y es para dar "shocks", pero si dejas presionado el botón de disparo y después de dos segundos lo sueltas, dispararás una bola eléctrica pero lenta.





Grenade launcher

Esta es una típica lanza-granadas y cuenta con treinta disparos.

Las armas de Lane no tienen el mismo poder que las de Lewis, pero son más rápidas. Estas armas son recargables apretando el botón B las demás tendrás que encontrar recargas.





Más adelante encontrarás más armas que te ayudarán en tus misiones, pero hemos descubierto que las armas que encuentras en cada nivel son más efectivas con un personaje que con el otro, tal es el caso del Volcanical Laser, que si dejas apretado el botón Z por algunos segundos y luego lo sueltas, éste será más potente, para el caso de Myra, en cambio, con Tony no es muy poderosa.



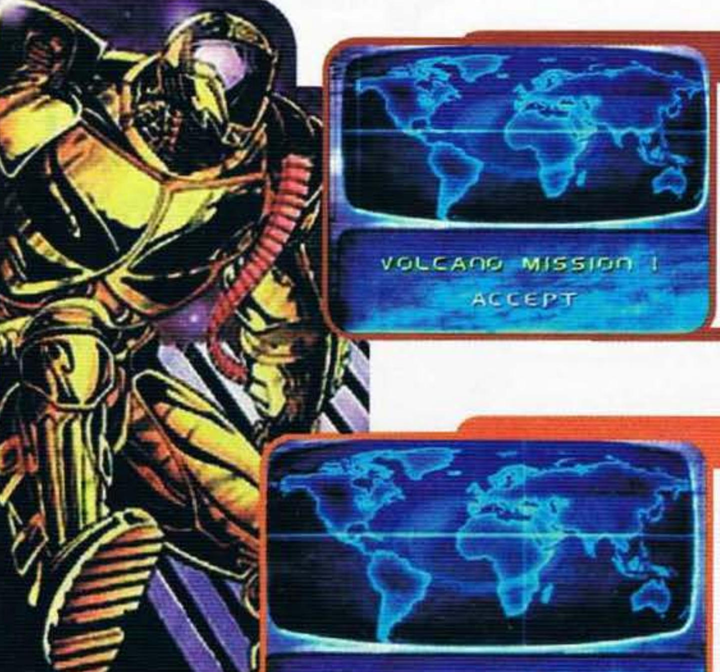
planeta. En este nivel tendrás que completar 4 misiones para seguir adelante, obviamente cada una con sus objetivos.





LEVEL 2 — JUNGLE

Después de enterarte del destino de los misiles (que contenían huevos en su interior) que fueron lanzados por los insectos, te diriges a unas ruinas dentro de una jungla en donde ellos han establecido su base y tendrás que enfrentarte con la primera reina insecto para acabar con la invasión.



LEVEL 3 — VOLCANO

Otro misil ha caído en una zona volcánica donde los insectos se han establecido, ahora los Armorines tienen que detenerlos a toda costa antes de que empiecen a propagarse. En este nivel tendrás que superar las cuatro misiones .

LEVEL 4 — EGYPT

El desierto ha sido blanco de los insectos para crear otra colonia y empezar una invasión, pero no contarán con que los Armorines llegarán a destruir a cuanto bicho esté a su paso. En este nivel, como en el anterior, tendrás que pasar por cuatro misisones y acabar con su respectiva reinita (no podía faltar el jefe o más bien dicho la "jefa").

EGYPT MISSION 1
ACCEPT



LEVEL 5 — HIVE

Por fin estás en la nave alienígena, ahora tendrás que detener a la última reina insecto para salvar a la raza humana del intento de invasión que tenían planeado los insectos. En este último nivel tendrás que pasar por cinco misiones para por fin acabar este juego.

En cada nivel encontrarás una arma nueva aparte de las que tú tienes, que te ayudarán en tu juego y son las siguientes:

Volcanical Laser

Level 1 - Siberia



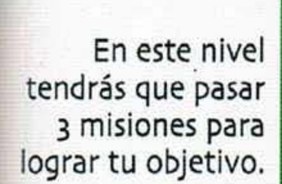
Level 2 - Jungle

Sonic Cutter



Level 3 - Volcano





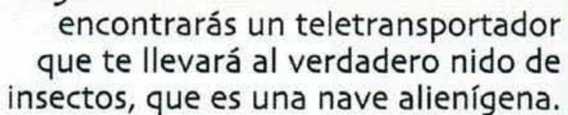


En este nivel tendrás que pasar 3 misiones para lograr tu objetivo.



Un objetivo es destruir a la reina de ese lugar.







En este lugar encontrarás un teletransportador que te llevará al verdadero nido de insectos, que es una nave alienígena.



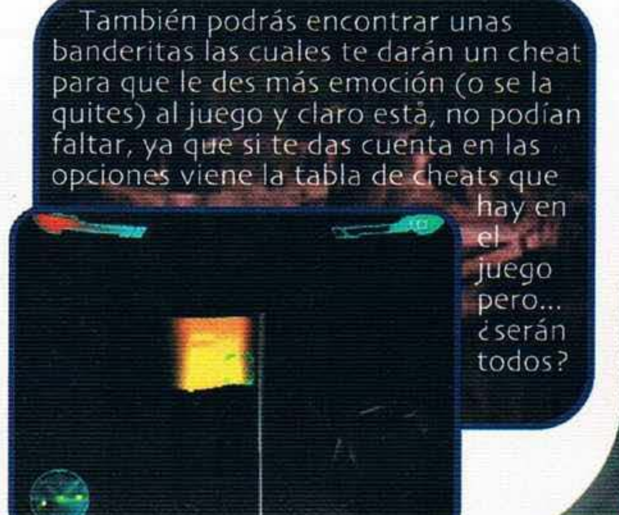


Shaft of Pharaoh

Level 4 - Egypt

Alien Brood (Unknow)

Level 5 - Hyve



También podrás encontrar unas banderitas las cuales te darán un cheat para que le des más emoción (o se la quites) al juego y claro está, no podían faltar, ya que si te das cuenta en las opciones viene la tabla de cheats que hay en el juego pero... ¿serán todos?



CHEATS

Bien, como no queremos dejarte con la duda, a continuación te daremos los cheats del juego y algunos extras que te serán de mucha ayuda, pero antes te diremos cómo ponerlos. Primero entra a OPTIONS, después entra a cheats, pon el código que desees y cuando lo termines de insertar aparecerá que el cheat está activado.

ALL WEAPONS



Introduce la palabra LOADED y tendrás todas las armas disponibles del nivel.

FAST RUN



Introduce la palabra SONIC y tu personaje caminará más rápido.

PEN AND INK MODE

Introduce la palabra SKETCHY para cambiar la pantalla a líneas poligonales y fondo blanco. Un cheat que no puede faltar.

INVENCIBILITY



Introduce la palabra GODLY para que nada te haga daño (bueno, casi nada).

OPEN ALL LEVELS



¿Te cansaste ya de tratar de cumplir los objetivos o te pierdes y no puedes pasar al siguiente nivel? pues introduce la palabra SKIPPY y podrás seleccionar el nivel que quieras.

INFINITE AMMONITION



Introduce la palabra SORTED para que desperdicies granadas, misiles, etc., a placer.

Y claro no podían faltar cheats para la opción Multiplayer, que son para más personajes y que a continuación te damos:

EGYPT WORKER BUG

Introduce la palabra CLAW para tener a un Egypt worker bug.

HIVE WORKER BUG

Introduce la palabra UGLY para tener a un Hive worker bug.

HIVE GUARD BUG

Introduce la palabra LEGGY para obtener a un Hive guard bug.

Esperamos que estos tips te sirvan para que puedas avanzar en tu juego y si de plano no puedes o eres de los que no utilizan los cheats (que es preferible acabarlo primero y después usar los cheats) muy pronto en próximas revistas saldrá el Nintensivo ¡sí! leíste bien, Nintensivo de Armorines; como te darás cuenta regresa una sección que pedías, en donde vendrán todos los niveles resueltos para que puedas terminarlo.




JUEGO EN ESPAÑOL
POKÉMON
TM*
¡ Atrápalos ya !
GAME BOY
Nintendo
POKÉMON
¡Atrápalos ya!
EDICIÓN ROJA
JUEGO EN ESPAÑOL
GAME BOY
Nintendo
POKÉMON
¡Atrápalos ya!
EDICIÓN AZUL
JUEGO EN ESPAÑOL
¡ Ahora en español !
¡ Además checa el
paquete que incluye
una versión de Pokémon
en ESPAÑOL + un Game
Boy Color !
¡Ahora! Juego en Español
¡Hablo Español!
GAME BOY
COLOR
GAME BOY
POKÉMON
¡Paquete Especial!

Pokémon Trading Card Game

Esta sección de nuestra Club Nintendo ha evolucionado para darte lo mejor y puedas terminar o entenderle a un juego sin la necesidad de romperte la cabeza o pasar horas frente a él sin entenderle absolutamente nada. En esta ocasión te explicaremos paso a paso el concepto del juego de Pokémon Trading Card Game para el sistema portátil número uno, el Game Boy.

Antes que nada, este es el juego que originalmente se diseñó con cartas, sin embargo,gracias a los ingeniosos de Hudson (aunque no lo creas, este título fue desarrollado por esta gran compañía) podemos disfrutar de él junto con todas sus cartas y reglas en un solo cartucho.

Al comenzar el juego te preguntarán tu nombre, nada fuera de este mundo y el Dr. Mason te dará un mazo (Deck) de cartas con el que comenzarás el juego. Obviamente dependiendo del mazo de cartas que elijas serán las cartas que te toquen.



El control es bastante sencillo, de hecho podríamos decir que es exactamente igual que el del juego que originó esta fiebre de monstruos de bolsillo, Pokémon para el Game Boy.



La cruz digital te sirve para seleccionar alguna opción dentro de los menús o para caminar cuando te encuentras en el mapa o dentro de algún lugar.

El botón A te sirve para confirmar una selección dentro de los menús o para hablar con la gente del pueblo.



El botón B te será de gran utilidad ya que con él puedes cancelar una selección dentro de los menús o simplemente para acelerar el paso mientras visitas las diferentes construcciones de la isla.

Por último, el botón Select te desplegará un menú en el que puedes ver tu Status, cambiar o crear tus mazos, revisar cuántas cartas tienes de cada una, configurar algunas opciones del juego como la vélocidad de las animaciones durante los combates o simplemente guardar tus avances en el diario.



. Como puedes ver, el control es bastante simple, lo complejo (de este modo, ya que lo más difícil es hacer tu propia estrategia para ganar) es saber qué hacer con los menús y a quién visitar o con quién conversar para obtener pistas o simplemente el conseguir nuevas cartas.

Ok, ahora le damos el paso a las reglas del juego, las cuales se derivan en diferentes secciones.

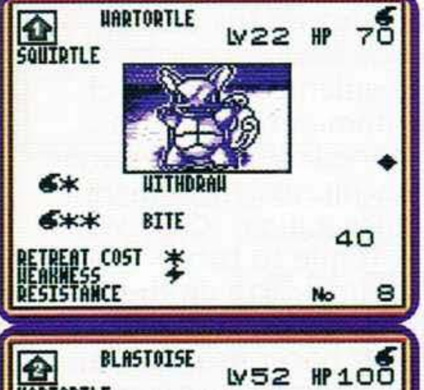


Creando tu Mazo

Antes que nada, tú tienes la opción de crear tu mazo de cartas a como mejor te acomodes, pero éste tiene que contener básicamente tres tipos de cartas, Pokémon, Entrenadores (Trainers) y Energía (Energy). Los Pokémon te servirán para combatir, los Entrenadores te serán de gran utilidad para salvarte de situaciones difíciles y por último, las de Energía son las cartas que necesitarás para que tus Pokémon puedan realizar cualquier acción (sin ellas, tus Pokémon son inútiles).
Lo más recomendables es que hagas tu propio mazo lo suficientemente balanceado como para no tener que sufrir derrota alguna. Más adelante te damos algunos consejos de cómo hacer que cualquiera de tus mazos sea bueno como para enfrentarte a la mayoría de los contrincantes.
Los mazos deben de tener 60 cartas, ni más ni menos, con la peculiaridad de que sólo puedes poner cuatro cartas iguales o del mismo Pokémon en tu mazo, exceptuando obviamente las de energía, ya que de estas puedes meter prácticamente las que quieras.

Cartas de Pokémon

Cartas de Pokémon: Es lógico que para entrar a combatir necesitas varios Pokémon del tipo de energía con la que está preparado tu mazo. Es recomendable que los Pokémon que incluyas en tu mazo tengan evolución, ya que con esto podrás realizar ataques mucho más efectivos o mucho más poderosos.
Cada carta de Pokémon cuenta con varias características como lo son el tipo de Pokémon (si es básico o evolución), el nivel (qué tan avanzado es el Pokémon) su nivel de vida (cada 10HPs cuentan como un círculo dentro del área de combate, por lo que al rellenar todos los círculos de un Pokémon con ataques, éste será descartado), el género de Pokémon al que pertenece (agua, fuego, electricidad, etc.), los ataques que tiene (el tipo de energía que necesita para realizar el ataque y cuánto daño causa), cuántas cartas de energía necesita para retirarse (en dado caso de que decidas regresar este Pokémon a la banca), el tipo de ataque al que es débil (cuando le hacen daño con este tipo de ataques, el daño será doble) y por último tenemos la resistencia (cuando lo agreden con este tipo de ataques, el daño será sólo la mitad o menor de lo que normalmente le afectaría).

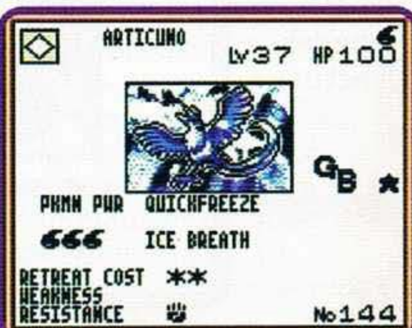


Es necesario que tomes en cuenta todos estos detalles, ya que estos pueden determinar tu victoria o derrota.
Para evolucionar tu Pokémon a un segundo grado primero deberás de evolucionarlo a su primer grado. Por ejemplo, si tú tienes un Squirtle y lo deseas evolucionar a su segundo grado que sería Blastoise, primero deberás de evolucionarlo a su primer grado que sería Wartortle, despues ya podrás evolucionarlo a Blastoise. Recuerda que sólo puedes evolucionar un grado a un Pokémon en un turno y que las tres cartas tienen que estar en juego, el Squirtle debe de estar en el área de combate o en la banca y las cartas para evolucionarlo deben de estar en tu mano, por lo que te recomendamos que planees muy bien tu estrategia para hacer evolucionar a tus Pokémon.





Algunos Pokémon cuentan con poderes especiales a lo que les llaman Pokémon Power. Estos poderes pueden realizarse, ya sea que dicho Pokémon esté en el área de combate o que simplemente se encuentre en la banca. Algunos de estos poderes los debes de activar y algunos otros se activan mientras el Pokémon se encuentre en estado óptimo (que no esté paralizado, dormido o envenenado). Los poderes varían bastante por lo que te recomendamos que los utilices como mejor te convengan.

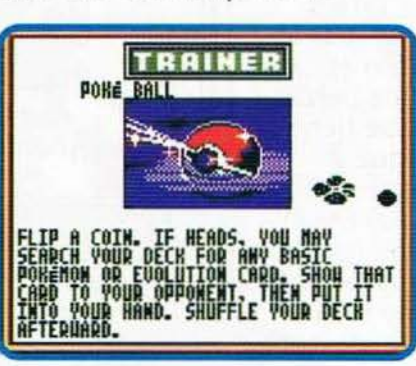




Cartas de entrenadores

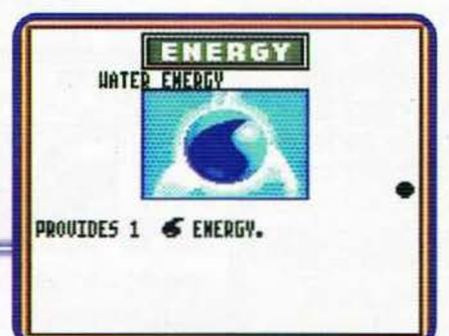
Estas cartas son exclusivamente para apoyo del jugador. Con ellas puedes sacar más cartas de tu mazo a tu mano, quitarle energía a los Pokémon de tu oponente o buscar algún Pokémon o evolución dentro de tu mazo para ponerlo en tu mano. Como puedes ver son bastante útiles, pero no abuses o puede darse el caso de que en tu mano sólo tengas puras de estas cartas y no tengas energía o monstruos suficientes para continuar la contienda. Lo más importante es que puedes utilizar todas las cartas de este tipo que tengas en tu mano en un solo turno, pero te recomendamos que las utilices sabiamente.





Cartas de energía

Estas se utilizan para atacar, defender o para retirar al Pokémon que se encuentra en el área de batalla. Sencillo, pero debes recordar que la gran mayoría de Pokémon, necesitan cierto tipo de energía para poder actuar.

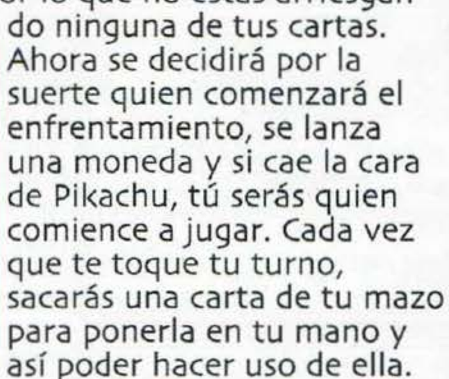


Entrando en combate

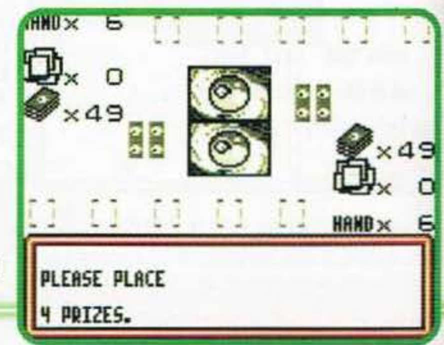
Al inicio del enfrentamiento, cada jugador sacará de la parte superior de su mazo siete cartas para ponerlas en su "mano" (estas cartas que tienes en la mano, te servirán para realizar diversas acciones, como poner los Pokémon que tengas en la banca, añadir cartas de energía a tus Pokémon tanto de la banca como al que está en el área de combate, o utilizar tus cartas de Entrenador para beneficiar tu juego o para perjudicar el del oponente). Lo siguiente es seleccionar a uno o más Pokémon básicos (no evoluciones) para poder comenzar el juego. El primero que selecciones será el monstruo que entrará en el área de combate y el resto entrarán en la banca. En caso de que no tengas ningún Pokémon básico, las cartas se regresarán al mazo, este se revolverá y se volverán a sacar siete cartas. Esto se repite hasta que por lo menos tengas un Pokémon básico en tu mano. Después de esto, se pondrán algunas cartas de premio de tu propio mazo para simbolizar los Pokémon que debes de eliminar de tu contrincante. El número de las cartas de premio pueden variar dependiendo del contrincante y siempre tomas cartas de tu propio mazo para recolectarlas cuando ganas o pierdes, por lo que no estás arriesgando ninguna de tus cartas.



Ahora se decidirá por la suerte quien comenzará el enfrentamiento, se lanza una moneda y si cae la cara de Pikachu, tú serás quien comience a jugar. Cada vez que te toque tu turno, sacarás una carta de tu mazo para ponerla en tu mano y así poder hacer uso de ella.



Puedes realizar varias acciones durante tu turno, utilizar cartas de energía para ponérselas a tus Pokémon (aunque sólo puedes utilizar una carta de energía por turno, a menos de que algún Pokémon que tengas en la banca o en el área de combate te permitan utilizar más), usar tus cartas de Entrenador, cambiar el Pokémon que tienes en el área de

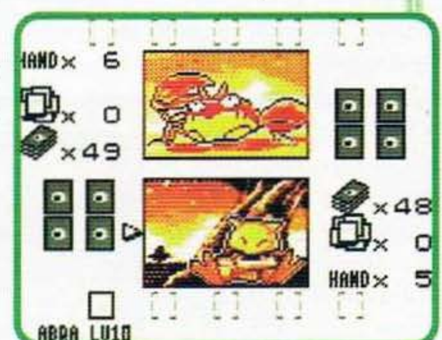




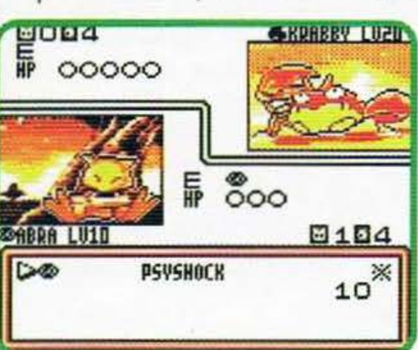


CONEJO
IF HEADS,
CONEJO PLAYS FIRST.

combate por algún otro que esté en la banca. Lo que debes de tomar en cuenta es que tu turno concluye cuando el Pokémon que está en el área de combate realiza cualquiera de sus acciones o que decidas terminar tu turno sin realizar ningún ataque. Un turno puede ser muy breve pero puedes hacer muchas cosas, recuerda que el manejo sabio de tus cartas puede ser de gran ayuda.



Las cartas de energía que se descarten de tus Pokémon que estén dentro del combate, los monstruos que sean eliminados o las cartas de entrenador que utilices, serán enviados al área de descarte. Recuerda que algunas cartas de entrenador y algunos poderes de los Pokémon pueden regresar las cartas descartadas a tu mano o a tu mazo, por lo que siempre te recomendamos contar un una ayuda extra.





Al eliminar a un Pokémon de tu oponente, tomarás una carta de los premios que se colocaron al inicio del juego.

Fin de la batalla

Básicamente existen tres posibilidades por las cuales se pueda terminar un juego que son las siguientes.

Al ganar todos los premios

Cuando retiras todos los premios que pusiste al inicio del combate obtendrás tu victoria. Esto significa que por ejemplo, si al inicio del juego colocaste tres cartas de premios, ya tomaste todos tus premios, ya que cada vez que venciste a uno de sus Pokémon tomaste una de estas cartas, eso significa que derrotaste tres Pokémon de tu contrincante. Esto te da la pauta para cuidar a tus Pokémon por si tu oponente ya ha retirado varios de sus premios al derrotar a tus Pokémon.



Cuando ya no hay ningún Pokémon activo

Esto quiere decir que cuando el oponente ya no tenga ningún Pokémon en el área de combate ni en su banca obtendrás una victoria. Esta regla es la más fuerte de todas, ya que debes de tener siempre un Pokémon en tu banca a menos de que el Pokémon que esté en el área de combate sea lo suficientemente fuerte como para aguantar los ataques de tu contrincante o te verás en serios apuros.



Cuando ya no hay cartas en el mazo

Las batallas muy prolongadas pueden ser demasiado peligrosas, sobretodo si ya casi no tienes cartas en tu mazo. Cuando le llegue el turno a cualquier jugador y no pueda sacar una carta del mazo porque ya no hay más cartas qué sacar, el jugador pierde automáticamente. Por eso es importante que tu mazo sea lo suficientemente balanceado como para que desde el inicio del juego puedas desplazar a varios de los Pokémon de tu contrincante sin necesidad de llegar a estos extremos.





Tips generales

Al inicio del juego tendrás problemas para sacar una carta de energía adecuada a tu Pokémon que está en el área de combate por lo que tendrás que sufrir algunas humillaciones antes de poder hacer un mazo lo suficientemente poderoso como para derrotar a quien se te ponga en frente.
Te recomendamos retar a Aaron, uno de los asistentes del Dr. Mason y que pelees contra un mazo contra el que no tengas desventajas ya que así no tendrás mucho problema en ganarle y obtendrás dos Booster Packs con puras cartas de energía (lo que significa que obtendrás 20 cartas de este tipo). Con esto no creemos que tengas mucho problema para hacer un buen mazo en poco tiempo.

Intercambia cartas con quien se pueda, gran parte de las veces que haces esto obtendrás cartas raras o promocionales que te serán de muchísima utilidad dentro de tus más selectos mazos. Recuerda que no importa el precio que tienes que pagar por algo bueno, lo importante es que lo que te dan es de lo mejor y créenos cuando te decimos que el precio lo vale.



Un dato curioso que descubrimos al invertirle el suficiente tiempo a este juego, es que durante los combates, cuando es necesario dejarle el destino al azar, más concretamente hablando, cuando lanzas la moneda de Pikachu, puedes tener algo de ventaja sobre tu oponente. Aunque por lo general el azar se hace presente, varias veces puedes hacer que caiga la cara de la moneda que desees, pero lo importante es que tengas reflejos y bastante concentración para marcar los tiempos necesarios para sacar el resultado que más te convenga. Para sacar la cara de Pikachu, antes que nada, debes presionar el botón cuando sale por segunda vez su cara (esto es cuando aparece la pantalla del volado, este no se efectúa hasta que presiones el botón A), justo antes de que caiga la moneda, presiona nuevamente el botón (obviamente el A) para que la cara de Pikachu salga la mayoría de veces. Con esta técnica podrás asegurar entre un 65 y un 70 por ciento de aciertos para realizar un ataque efectivo.

Trata de hacer tus propios mazos con un solo tipo de Pokémon, ya sea de fuego, agua, o cualquiera de ellos, pero que preferentemente no mezcles tus Pokémon con los de otro tipo a menos de que sean los comunes (los que pueden utilizar cualquier tipo de energía para realizar cualquier acción). Te recomendamos utilizar un máximo de 20 Pokémon (incluyendo básicos y evoluciones), entre 20 y 25 cartas de energía del mismo tipo y el resto de tus cartas que sean muy seleccionadas en lo que respecta a las de Entrenador. Así podrás tener la certeza de que no tendrás mucho problema para encontrar la victoria sin mucho esfuerzo.

Lo más importante después de luchar contra algunos jugadores, te súper recomendamos que antes de enfrentarte contra algún Maestro de cualquier Club (obviamente ya que hayas derrotado a sus menores) es importante que vayas a cualquier computadora para checar el e-mail que seguramente ya te habrá mandado el Dr. Mason en el que aparte de darte estrategias para derrotar al maestro de dicho Club, te mandará un Booster Pack con 10 cartas, las cuales ocasionalmente son raras, estamos seguros de que no querrás dejar de pasar esta grandiosa oportunidad.



Una vez que tengas un buen mazo y que hayas ganado todas las medallas del juego, antes de que entres al Dome, te recomendamos completar la mayor cantidad de cartas en tu colección, retando a quienes te den el Booster Pack en donde te hacen falta cartas, ya que así ganarás los Pokémon necesarios para enfrentarte a los Maestros que se encuentran en este lugar. Puedes checar qué cartas te hacen falta en cualquier PC, así tendrás la certeza de cuál Booster Pack debes de ganar para obtener las cartas que te hagan falta o para obtener más de alguna que te sea bastante útil.
Otra de las cosas es que tengas listos cuatro mazos muy bien entrenados y estudiados para que no tengas que salir pidiendo perdón. Tus mazos deben de estar preparados para enfrentar las peores artimañas con Pokémon de fuego, eléctricos, agua y sobre todo, "dragones" los cuales no son nada fáciles de vencer.

Bien pues eso es todo lo que nos corresponde dar como TIPS para este juego. No le estamos quitando el sabor ni mucho menos te estamos dando una guía demasiado concreta de lo que debes de hacer. Lo único que te estamos dando son las reglas generales del juego, cómo le puedes hacer para obtener algunas cartas lo más rápidamente posible y como obtener algo de ventaja en el juego. Esperamos que te sea de gran utilidad y esperamos que los datos que te proporcionamos sean suficientes como para que no te veas en la necesidad de esperarte hasta que te demos el Curso Nintensivo de este excelente título de cartas de Pokémon.





STADIUM



Incluye Transfer Pak™ para N64







Batallas en 3-D con los Pokémon que has entrenado en las versiones roja, azul y amarilla de tu Game Boy.

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



Después de una larga espera, el juego Perfect Dark llegó para el N64, en el que Rare tiene todas sus esperanzas para superar lo logrado con Golden Eye 007 (su primer juego de este género). Aunque tuvimos que esperar por algunos retrasos, creemos que valió la pena porque el título es extraordinario y te diremos por qué.

Como te habíamos comentado anteriormente, el tema del juego se lleva a cabo en el futuro, donde Joanna Dark (la protagonista), quien es una espía recién graduada del Instituto Carrington, se ve enredada en una conspiración intergaláctica y como has de suponer, tiene que ponerle fin. Bueno, esta es la trama del juego, pero lo mejor es el nuevo modo de desarrollo de la historia y de varios detalles que son excelentes.

Para empezar podemos decirte que los cinemas de este título son extraordinarios. Algunos tienen ciertos elementos que nos parecieron "chistosos"; por ejemplo, en una escena un soldado está descansando; al oír el sonido del elevador, se para y saluda, pero al abrirse la puerta del elevador no sale nadie, así que el soldado inspecciona y en ese momento Joanna lo noquea. Tal vez, como te lo estamos explicando, no te parecerá nada fuera de lo normal dentro de la trama, pero juégalo y verás a lo que nos referimos, porque cuenta con muchos más cinemas originales como éste. Como bien sabes el juego no está basado en alguna película, serie, etc., sino que tiene una historia original y la gente que lo programó pudo meterle a su gusto, detalles a la historia.



Pero el modo de juego no se podía quedar atrás y ahora, para poder seleccionar un arma, no tendrás que apretar muchas veces el botón A para cambiar el arma que deseas como en Golden Eye, sino que, con sólo dejar presionado el botón A aparecerá algo llamado Quick Menu, donde verás las armas y objetos que puedes usar y sólo tendrás que escoger la que quieres. Esto, de acuerdo con las palabras de los diseñadores del juego, es para que pongas el 100% de la atención en lo que está pasando y no pienses en la bronca que implica cambiar de arma. Nos gustó que ahora tiene animación a la hora de recargar el arma que estés utilizando y le da más vida, pero ese momento lo pueden aprovechar los enemigos para eliminarte.

Cada que empieces una misión te dirán los objetivos que tienes que cumplir para pasar a la siguiente y como es costumbre, dependiendo del nivel de dificultad que escojas, serán más o menos objetivos los que tengas que cumplir.

Al terminar cada mision serás recompensado con un Cheat; además, te darán datos interesantes como el número de enemigos que eliminaste, el arma que más usaste, o algo tan ocioso como el saber a qué parte del cuerpo de los enemigos acribillaste más.

Gráficamente el manejo de fuentes de luz, los personajes, escenarios y demás detalles gráficos, son impecable gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak (que por cierto, si no lo tienes, no podrás jugar ni el modo de historia ni el multiplayer de cuatro, entre otras cosas).
También las voces que le programaron y la animación de los enemigos dan el realismo que muchos jugadores buscaban.
Otra cosa interesante es que el juego tiene la opción de bajar la cantidad de sangre en la pantalla o poner un filtro de lenguaje, para censurar algunas palabras fuertes (si sabes inglés te darás cuenta).




En la opción de Cooperative, dos personas pueden jugar al mismo tiempo en el modo de historia, o en su defecto tu compañero será controlado por el CPU; esto es perfecto para aquellos que les gusta compartir la aventura con un amigo o hermano o tengan a alguien que les "haga el paro". Sólo es cuestión de que cuando sean dos personas, se pongan de acuerdo para que juntos pasen las misiones y para aquellos que quieren cuidarse de las balas "perdidas" (o lo que es lo mismo, para que no le des a tu compañero, cuenta con la opción de Friendly Fire, para que no se hagan daño entre cuates.



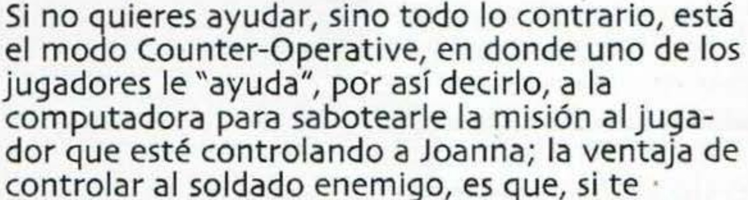
También cuenta con la opción de Training en el Carrington Institute, para que practiques los movimientos, conozcas los ítems y la forma de usarlos o simplemente para afinar tu puntería; este entrenamiento es muy recomendable, para que cuando entres a las misiones, más o menos tengas una idea de lo que puedes encontrar (o más bien, de lo que puede tratar un objetivo) y más que nada, del uso de los botones.



Claro que no podía faltar la opción de Multiplayer, la cual también tiene nuevas opciones que harán que las batallas sean más difíciles de ganar. En este juego contamos con la opción de simulantes, en la que la computadora entra a la batalla, así que, cuando estén jugando cuatro personas, además de tus cuates, por ahí encontrarás uno que otros participante, los cuales serán controlados por la computadora. Con esta opción podrán ser hasta ocho personajes (cuatro humanos y cuatro controlados por el CPU) los que participen en una increíble, sanguinaria y muy divertida batalla campal.



Si no quieres ayudar, sino todo lo contrario, está el modo Counter-Operative, en donde uno de los jugadores le "ayuda", por así decirlo, a la computadora para sabotearle la misión al jugador que esté controlando a Joanna; la ventaja de controlar al soldado enemigo, es que, si te eliminan, puedes "reencarnar" en otro enemigo, o sea que tendrás vidas infinitas, mientras que si eliminas a Joanna, no podrá regresar a la acción.

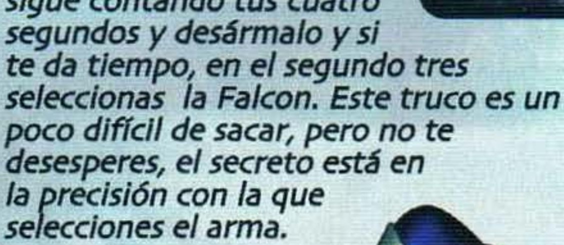


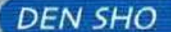



Este juego es toda una obra de arte en cuanto a gráficos, cinemas, armas y sobre todo, acción. Te lo recomendamos ampliamente y créenos que no te vas a arrepentir si lo adquieres, sobre todo si en tu casa hay dos o más videojugadores. Pasarás un buen rato y la diversión será Perfecta.

En el Holo 7 - Live Combat 2 del Holotraining (en el área de entrenamiento del Instituto Carrington) normalmente sólo puedes empezar desarmado, pero hay una forma de comenzar el entrenamiento con una Falcon y así facilitar la tarea. Para lograrlo, comienza el Holo 7 normalmente y con el botón B cambia el "Punch" por "Disarm" y deja que te golpeen para perder. Después aparecerá la pantalla roja de Failed! En esa pantalla no presiones ningún botón, sólo mueve el stick hacia la derecha, donde verás la lista de misiones y el Holo 7 estará parpadeando; ahí presiona el botón A para que de inmediato vuelvas a intentar la misión. En cuanto empiece, dirígete al guardia de en medio y desármalo, presionando el botón Z y deja que te golpeen. Cuando te golpean, tienes aproximadamente cuatro segundos para seguir moviéndote, antes de que aparezca la pantalla de Failed! Así que, después de ser golpeado, cuenta tres segundos y en el segundo tres, selecciona la Falcon utilizando el Quick Menu del botón A (arma que ya tienes porque desarmaste al guardia). El chiste es que te dé tiempo nada más de poner el cursor en la palabra Falcon y soltar el botón A, para que de inmediato se interrumpa la acción con la pantalla de Failed! (1). Si alcanza a aparecer la mira del arma, significa que te adelantaste y no te saldrá el truco. Ahora, sin presionar Start, en la pantalla de Failed! mueve el stick a la derecha y selecciona el Holo 7 de nuevo. Si lo haces bien, comenzarás con la Falcon, aunque en tu menú no aparecerá (2). Por cierto, si te golpean antes de poder desarmar al guardia de en medio, no importa, sigue contando tus cuatro segundos y desármalo y si te da tiempo, en el segundo tres seleccionas la Falcon. Este truco es un poco difícil de sacar, pero no te desesperes, el secreto está en la precisión con la que selecciones el arma.

1 2





Segunda Opinión

Para ser sincero, desde que acabé la versión Shareware de Doom en una PC, ya no quise saber nada más de los juegos de primera persona, pues se me hacían sólo mejoras de un mismo juego y además cada vez eran más y más complejos. Jugué muy poco Golden Eye 007, debido a que mi interés por este género no era mucho, sin embargo, tuve la oportunidad de jugar la versión prototipo hace como tres o cuatro meses y simplemente me gustó... No hablo de gráficos impresionantes, ni de movilidad perfecta, ni de inteligencia artificial de blah blah blah... me gustó y nada más. En cuanto le puse las manos encima a la versión final, no me levanté del asiento hasta que lo terminé. Sin ninguna duda te puedo decir que Perfect Dark es un magnífico título y que entretiene demasiado. A lo mejor hubiera sido bueno que tuviera un mapa para que no te perdieras, pero como te comento, es muy adictivo y divertido.

DEN SHO

PERFECT DARK

Lo bueno es que:

-Las nuevas opciones son buenas como las de accesar más rápido a las armas.
-Los gráficos son geniales y la música es excelente en verdad.
-La opción de participar más en la historia, a lo que nos referimos es a que pueden jugar dos personas ya sea ayudándote o en tu contra.
-La opción Multiplayer es más divertida con los simulantes.

Lo malo es que:

-Notamos que este juego tiene bastantitos bugs; tal vez tú también los descubras, así que no dudes en mandarlos.
-Si tienes pulso de "maraquero", a veces te costará trabajo disparar en el blanco.
-Le quitaron la opción de la Game Boy Camera y el Transfer Pak.

¡Ya no lo imagines! Esto será la segunda mitad para tu NINTENDO 64

"El futuro está aquí"





¡Te presento a Joanna Dark, una bella agente secreta en esta secuela tan anticipada de GoldenEye 007! ¡Épica historieta, intenso realismo cinematográfico, masivas opciones para jugadores múltiples con inteligentes "Simuladores" de computadora!





¡Diversión totalmente irreverente, esta aventura de Rare realmente expande los límites de los juegos con temas maduros! ¡Increíbles escenas de corte cinematográfico, absorbente historia en una parodia fuera de lo común de la cultura pop!

DINOSAUR PLANET



¡Un viaje a un místico mundo 3-D donde los dinosaurios gobiernan la tierra! Revolucionario juego, sorprendentes paisajes, coloridos personajes de los diseñadores de juegos de Rare de fama mundial!





¡Experimenta Motocross Extremo! ¡Pruebas increíbles! ¡20 pistas de estadio! ¡Seis motociclistas con seis estilos! Editor de pistas personalizadas e intensa acción para cuatro jugadores – ¡haz tragar tierra a tus amigos!





¡La primera aventura 3-D de Kirby! ¡Copia las habilidades de tus enemigos, roba sus armas, luego mezclalas para docenas de combinaciones de ataques! ¡Los minijuegos ofrecen horas de diversión para jugadores múltiples! ¡25 niveles, 50 enemigos!





¡Únete a Mario y a su pandilla cuando ofrecen más divertida acción deportiva! ¡Mezcla tu juego con salvadas milagrosas, viciosos mates, reveses explosivos y diversos grados y estilos de giros! ¡Deja en libertad a una docena de personajes!





¡El fin está próximo! ¡Atrapado en un mundo condenado, tú controlas a Link en una tensa y veloz carrera contra el reloj, a tiempo real! ¡Máscaras mágicas que otorgan nuevos poderes a Link y que lo transforman dándole nuevas formas y tamaños!





¡Esta aventura épica es mucho más que una secuela! ¡Contiene todos los elementos de rompecabezas clásicos más veintenas de mini-juegos, enormes jefes, hasta un Mumbo Jumbo que se puede elegir y jugar y un Kazooie libre de la mochila de Banjo!

Paper MARIO



¡Clásica acción de romper ladrillos y dar patadas a Koopa e intensas batallas estilo RPG! ¡Un entero Mushroom Kingdom se despliega ante tus ojos! ¡Personajes 2-D, delgados como el papel, hacen piruetas y volantines a través de un robusto y colorido mundo en 3-D!

ETERNAL DARKNESS



¡Viaja a través del tiempo en este ingenioso juego de horror! ¡Combate con criaturas no muertas usando un arsenal de armas que van desde espadas medioevales a los más modernos artefactos militares! ¡Un juego subyugante con una atmósfera sin rival!

MICKEY'S SPEEDWAY USA



¡Los clásicos personajes de Disney actúan en este autódromo lleno de acción! ¡Juega como Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy o Pete en cinco diferentes circuitos Grand Prix, cada uno con cuatro carreras, en diversos locales americanos!





¡Sin lugar a dudas el mejor juego de estrategia en tiempo real que ha llegado al N64! ¡Súbete al exito N°1 en juegos de PC con nuevas misiones y nuevos niveles! Nueva pantalla dividida para las modalidades frente a frente y cooperativas disponibles sólo para el N64!

La magia Pokémon continúa...





Sé testigo de las más espectaculares escenas de combates en la historia de Pokémon! Impresionante animación 3-D en el N64 que hace todos los 151 Pokémon más grandes que la vida real! ¡Usa el N64 Transfer Pak para descargar tu Pokémon del Rojo, Azul o Amarillo!

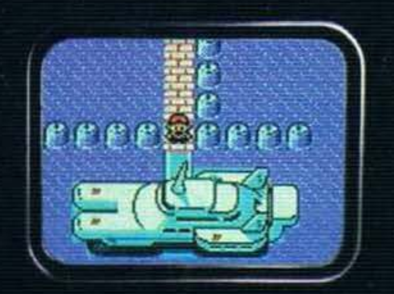




El primer juego N64 que utiliza la tecnología de reconocimiento de voz! ¡Habla en el micrófono (incluido) y Pikachu te escuchará y responderá! Hay muchas cosas que hacer con Pikachu: ir de pesca, buscar tesoros y mucho más!



GOLD & SILVER VERSIONS



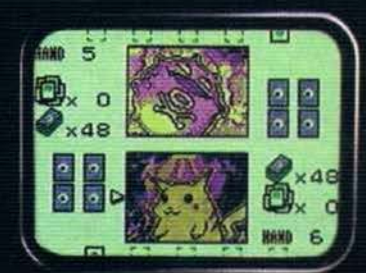
¡Nuevo Pokémon! ¡Nuevas áreas a explorar! ¡Nuevas Poké Balls! ¡Nuevas etapas evolucionarias! ¡Descubre ahora si tus Pokémon son masculinos o femeninos! ¡Introduce dos de géneros opuestos y puedes terminar con un huevo!

Pokémon PUZZLE LEAGUE



Ash y Pikachu han ido al Pokémon Puzzle League Championship! ¡Iguala tres bloques y desaparecerán - crea cadenas y combinaciones, hasta puedes mandar basura a tu oponente! ¡Haz todo lo que puedas para ser un Pokémon Puzzle Master!





¡Cuenta con tus tarjetas favoritas del juego Wizards of the Coast! ¡Colecciona y cambia, forma barajas y entra en duelo con otros coleccionistas en la aventura final para derrotar a los Grand Masters y heredar las Legendarias Tarjetas Pokémon!

Y échale un vistazo a los próximos lanzamientos para tu GAME BOY COLOR





¡Furiosa acción de disparos, nuevos rompecabezas y minijuegos en siete nuevas misiones diseñadas exclusivamente para el Game Boy Color! ¡La versión portátil de Rare de esta aventura de crecimiento descontrolado sigue a Joanna en las etapas finales de su entrenamie.ito!

DONKEY KONG COUNTRY



¡El juego SNES que definió la era de juegos en plataforma 2-D – ahora para el Game Boy Color! ¡El clásico Super NES cuenta con TODOS los niveles originales además de impresionantes características nuevas! ¡Otro clásico Rare!





¡Viaja a través de 25 enormes niveles de cavernas en busca de los 100 tesoros e innumerables monedas! ¡Conviértete en Flat Wario, Fat Wario, Puffy Wario, Zombie Wario o hasta en Vampire Wario!

Disney's The Little Mermaid II PINBALL FRENZY



¡Es pinball debajo del mar! ¡Acumula puntos mientras mandas tu pinball volando alrededor de mesas con temas de la Pequeña Sirenita! ¡También 16 minijuegos basados en la película, más segmentos de videos para ver una y otra vez!

WARLOCKED



¡Juega como Humanos (los buenos) o como Bestias (los malos) en este juego portátil de estrategia de fantasía! ¡Extrae oro, corta árboles, construye edificios, busca mapas secretos – puedes hasta criar dragones bebés para ayudarte a luchar!

Crystalis



Ha llegado la hora de que cumplas con tu destino... ¡Vuelve a vivir la leyenda NES en su versión actualizada exclusivamente para el Game Boy Color! ¡Busca las cuatro espadas del viento, fuego, agua y trueno para formar la super arma, Crystalis!

Nintendo

Warlocked GBC

Julio 24, 2000



Esta sí que es una buena noticia para los que gustan de Starcraft, Warcraft y Command & Conquer, ya que podrán llevar su vicio más allá del N64 (o de una PC), pues Warlocked es un título excelente del género de RTS (Real Time Strategy) para el Game Boy Color.

Aquí podrás elegir entre los Humanos o las Bestias, para obtener oro de las minas, cortar árboles, construir o reparar edificios y, una vez hecho todo esto, poder entrenar armadas y enviar a tus tropas a la batalla. La inteligencia artificial es excepcional, y de esta forma, entenderle al juego es mucho más fácil, por ejemplo, si con el cursor apuntas hacia un árbol, tu personaje lo cortará, o si señalas un edificio, lo reparará. Tendrás que completar los objetivos de las diferentes misiones, como derrotar a las hordas de las bestias, para llegar a su castillo y rescatar a la reina. Hay una gran variedad de personajes, como hechiceros, que demolerán al enemigo con terremotos, tormentas eléctricas, plagas o incluso con hechizos mágicos, que convertirán a las unidades enemigas en nada más que cerdos o gallinas. Como en todo buen RTS, deberás explorar el área para encontrar tesoros, mapas escondidos, guaridas de dragones y un sinnúmero de aventuras. Puedes crear tu propia armada e intercambiarla con otro amigo utilizando el puerto infrarrojo del Game Boy Color (por fin le están dando uso los programadores a este foquito). También podrás enfrentarte contra otro jugador utilizando el Cable Link. Este juego está siendo desarrollado por Bits Studios y, por lo que nos mostraron, podemos decir que será uno de los éxitos del GBC.



Nintendo

The Legend of Zelda: Mystical Seed (Courage, Power, Wisdom)

Pendiente



Casi no se habló de este título durante el show, aunque sí fue mostrado y hasta hubo una versión jugable del mismo. Algo que no te habíamos dicho, y no es porque no supieramos, sino porque no estábamos seguros, es que Capcom le está metiendo mano a la programación de éste, o mejor dicho, estos cartuchos... ¿cómo ves? Así que, no esperes cualquier cosa. Como lo hemos dicho, este título constará de tres partes, y la primera se tiene pensado lanzar este año, pero aún no hay fecha exacta. The Legend of Zelda: Mystical Seed of Courage será el primer título de tres y a lo largo del 2001 veremos la versión de Power y la de Wisdom. Se tiene planeado que la historia sea una sola, pero distribuída en las tres partes, así que no sabrás el desenlace de la historia sino hasta la versión de Wisdom, la cual será la última en salir. La base de estos juegos es el intercambio de ítems a través del Cable Link, por lo que, cuando aparezca la versión de Power, podrás pasarte ítems a la versión de Courage para encontrar nuevas áreas en el juego. Gráficamente es muy parecido a Link's Awakening, pero con mucho más color, aunque estos títulos van a ser compatibles con todas las versiones de Game Boy.En este E3 se enfocaron a más juegos y no tanto en éste, en el SpaceWorld de Agosto tendremos más noticias.







Pokémon 2000

Pokémon se cuece aparte y Nintendo mostró de forma especial los productos de Pokémon que lanzará este año para el N64 y el Game Boy. También mostró Pokémon Stadium y Pokémon Trading Card, pero como ya los conoces bien, los excluímos de esta parte del artículo para no quitarle espacio a más cosas interesantes.

Hey you, Pikachu!

Nintendo | Noviembre 6, 2000



Todo parece indicar que cuando Club Nintendo dice "...es casi seguro que no salga en América", los licenciatarios hacen lo posible por que así sea... y así es, Pikachu Genki de Chu, un título que ya tiene casi dos años de haber salido en Japón y que NOA no tenía planeado traer, finalmente sí verá la luz en este continente y se llamará Hey You, Pikachu!

Este es el primer juego para el N64 en América en incorporar la tecnología de reconocimiento de voz. Esto te permitirá interactuar con Pikachu, el pokémon protagonista, para que, a través de un micrófono, puedas ayudarle a realizar actividades y así convertirte en su amigo. Entre más ayudes a Pikachu, más puntos de amistad ganarás; sabrás si le simpatizas a Pikachu dependiendo de su estado de ánimo; así pues, si Pikachu está feliz, querrá estar más tiempo contigo, pero si se enoja, se alejará de ti. Realmente este título está enfocado a los videojugadores pequeños, pues así aprenderán a valorar la amistad según palabras de nuestra amiga Gail Tilden. Y, en el caso de nosotros los latinos, también servirá a los pequeños a pulir su inglés. Durante el juego, ayudarás a Pikachu, pues él tendrá múltiples deberes como cocinar con Bulbasaur, cuidar de un grupo de bebés Caterpie y guiar a algunos Poliwhirl perdidos, fuera del pantano. Muchos otros pokémon estarán en el juego, como Charmander y Squirtle. Todos los aditamentos, como el micrófono y el sistema de reconocimiento de voz, estarán incluídos con el cartucho, por lo que no tendrás que comprar nada por separado.



Como te dijimos, este título está enfocado a los pequeños de la casa o para los amantes de Pikachu. A propósito, tanto en la versión japonesa como en la americana, Pikachu no nos hizo caso... ¿será algo personal?

Pokémon Puzzle League

Nintendo | Noviembre 20, 2000





Si eres fiel lector de Club Nintendo, esta noticia no será nueva para ti, ya que te lo habíamos hecho saber desde hace varios meses, pues logramos colarnos en las oficinas de Nintendo Software Technology Corporation y vimos en un restirador la primera imagen de este juego, y, al verlo en el E3, nos dio gusto no habernos equivocado. Pokémon Puzzle League es un juego de Puzzle para el N64, el cual está basado casi en su totalidad en Tetris Attack, aquel buen juego de SNES que tenía a los personajes de Yoshi's Island y mismo que a su vez, estaba basado en el juego de Puzzle japonés de nombre Panel de Pon. Pero no todo es lo mismo, ya que se incluyeron varios modos nuevos de juego, que utilizan la tecnología del N64.

Las reglas son sencillas: debes alinear tres bloques del mismo color en cualquier dirección y desaparecerán, al mismo tiempo que los que estaban encima caerán, permitiendo hacer todo tipo de jugadas maquiavélicas para enviarle castigos a tu oponente (aquí las retas son súper candentes).

La agilidad mental y la precisión son la llave del éxito en este juego. Y si por sólo lo entretenido del juego, Pokémon Puzzle League no se te antoja, el "plus" que tiene es que muchos personajes de Pokémon están presentes; y, lo que de seguro llamará más la atención, es que no son exactamente los personajes de los juegos de Game Boy, sino los de la animación, por lo que verás caras conocidas, como la de Ash, Misty y Brock, además de los pokémon más populares y algunos de las versiones Gold y Silver. Lo mejor de este cartucho es que hay muchos modos de juego, pues son seis para un sólo jugador, tres para dos jugadores, un Tutorial Mode (que te enseñará a jugar) y un Professional Mode.



Todo esto es con el fin de que, tanto los videojugadores experimentados, como los





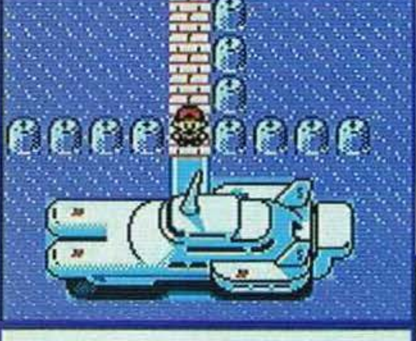
novatos, puedan disfrutar al máximo de este entretenidísimo cartucho. Y, aunque no se mostró nada, también se anunció la salida de Pokémon Puzzle League para el Game Boy Color, para el 24 de septiembre. Este título tendrá un modo de historia, en donde deberás acompañar a Ash y a Pikachu en su camino hacia el campeonato de la liga puzzle de Pokémon para derrotar al misterioso Puzzle Master. Aquí te encontrarás con seis modos diferentes de juego, los cuales pueden ser en 2D ó 3D (no, no nos equivocamos, sabemos que es para Game Boy Color); estos modos son Main Stadium (un jugador contra el CPU o jugador v.s. jugador), Marathon Field (juego continuo), Time Zone (límite de dos minutos), Puzzle University (resolver retos), Pokémon Spa (batalla contra el Team Rocket) y Mimic Mansion (aprender a jugar). Deberás derrotar a los 16 entrenadores para ganarles sus "badges" y así convertirte en el Pokémon Puzzle Master. Al parecer este juego será compatible con la versión de N64 gracias al Transfer Pak, pero esta información necesitamos confirmarla.

El Pokémovil siempre presente en este tipo de eventos; aquí lo vemos circulando por las calles de Los Angeles, después de haber concluído la conferencia de prensa.

Nintendo

Pokémon Gold
Pokémon Silver

Octubre 16, 2000





Y, bueno, mientras que en Japón, entre las dos versiones vendieron más de 5 millones de unidades dentro de las primeras cinco semanas de lanzamiento en Noviembre del año pasado, aquí en América se pretende doblar esa cifra este 16 de octubre... 10 millones de unidades... una cantidad que ningún juego en la historia ha pretendido, ni tantito, vender en el primer embarque (aunque, claro, se tiene planeado que esta monstruosa cantidad de piezas se venda durante los primeros seis meses).

En esta nueva versión de Pokémon, encontrarás con nuevos retos y, además con 100 pokémon nuevos, como Lugia, Ho-Oh, Togepi, Hoot-Hoot, Marill, Snubbull y Donphan. Y también quedó demostrado que no sólo los pokémon evolucionan... el juego en sí ha evolucionado en estas dos versiones, las cuales presentan mejoras únicas y que, gracias a ellas, Pokémon Gold y Silver se separan demasiado de los estándares de los demás juegos existentes en el mercado, no sólo de Game Boy Color, sino de las demás consolas; para empezar, se introdujo un sistema de reloj, por lo que, en tiempo real, podrás tener control sobre todo lo que ocurre en el mundo de Pokémon.

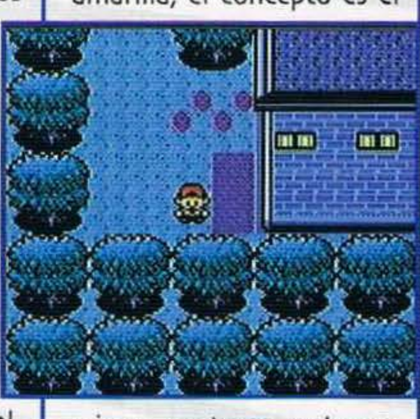
El mundo a explorar ahora es más amplio, pues, aunque conserva partes y lugares del viejo mapa, también hay nuevos rincones qué explorar.

Algo nuevo también son los líderes de los gimnasios, los cuales son más poderosos. Atrapar pokémons ya no será tan fácil, ya que algunos son nocturnos y otros diurnos, así que ya no sólo la suerte regirá el encontrarlos, sino también la hora, todo esto es gracias a la tecnología del reloj interno.

Además de los quince tipos de pokémon que ya existían, se incorporan en esta versión dos nuevos tipos: los pokémon de tipo "Dark" (obscuros) y los de tipo "Steel" (acero).

Para realizar con éxito tu misión, además del PokéDex, te harás acompañar de un aparato de nombre PokéGear, que incluye comunicación celular para recibir llamadas de los personajes dentro del juego, un radio que sirve para escuchar noticias y tips para entrenadores pokémon y un mapa que muestra las rutas entre los nuevos territorios... o sea que McGiver se quedó corto con su navaja suiza.

La Elite Four también está renovada y te llevarás un par de sorpresas al respecto. Los protagonistas ya no son Ash y Gary, ahora son dos nuevos, aunque ya no podrás bautizar a tu rival. Ahora podrás descubrir si tu pokémon es hembra o macho, y al cruzarlos obtendrás huevos, y sólo algunos de ellos darán como resultado una preevolución. Todo esto y más te espera en Pokémon Gold y Silver, que, aunque son versiones súper mejoradas de la roja, la azul y la amarilla, el concepto es el mism:, capturar, entrenar e intercambiar pokémon, para después ponerte a pelear. El 16 de octubre es la fecha de salida, así que ponte al pendiente.





Licenciatarios

Este año, los licenciatarios más importantes no mostraron mucho; aquí vemos los mejores títulos del E3 y el número siguiente revisaremos lo demás en Previos.

Capcom

Resident Evil 0

Lo que vimos en el Stand de Capcom, nos dejó con la boca abierta y si quieres saber más...no dejes de leer lo que vendrá para el N64: Resident Evil 0



Capcom / Otoño 2000

Este juego sí que causó revuelo en el E3 y apabulló a todos los presentes, no sólo por el relativo hermetismo con el que se manejó la información pero nosotros pudimos investigar y la cosa está así: Este juego cuenta por primera vez con una tecnología llamada Sistema Zap, esto te permite cambiar el personaje con el que estás jugando cuando es necesario, recuerda que en este cartucho tienes la opción de jugar con Rebecca Chambers, (del Equipo S.T.A.R.S) y Billy Coen (ex-oficial naval) y durante la historia tendrás que cambiar de personajes para seguir avanzando, o bien, para salvar la vida de cualquiera de los dos personajes, es decir, si en algún momento el personaje no activo corre peligro, de ti dependerá que muera o sobreviva, y no olvides que si alguno de los personajes muere tendrás que volver a empezar.



Independientemente de esto, esperamos que como en los anteriores Resident los finales varíen según el personaje con el que jugaste (tal vez en este caso, con quien más hayas jugado o con quien derrotes a los jefes), nosotros no pudimos checarlo porque sólo pudimos jugar un prototipo con una sola escena y con un personaje, pero por todo lo que dice Capcom que tendrá, a nuestro parecer valdrá la pena la espera. Como ves, en este título se explica gran parte de la historia de Resident Evil, por lo que es un pilar importante en la saga y lo encontrarás de manera exclusiva en el N64.

Capcom

Mega Man 64

Empecemos por algo que ya era necesario tener con nosotros; luego de muchos meses de espera, para el mes de septiembre de este año estará listo MEGA MAN 64. Lo que pudimos notar es que es un juego que mezcla el estilo de los juegos de acción y un poco de RPG, todo esto en gráficas 3D y



como era de esperarse, es compatible con el Rumble Pak para hacerlo aún más emocionante. Algo sumamente novedoso es el manejo de la cámara; esto te permite capturar diferentes puntos de vista de la acción durante el juego. Otra cosa que puedes ir checando desde ahorita en las fotos, son las texturas y el excelente manejo de las gráficas poligonales. No fue lo que nosotros pensamos encontrar, pues nos habíamos imaginado un juego de 2D, con el estilo tradicional. Ya hay juegos para otras consolas donde Mega Man cobra vida en 3D, y el egine de esos juegos es el mismo que se utilizó para la versión 64, sin embargo, Capcom nos aseguró que tendrá muchas cosas diferentes y únicas en este sistema. Ya veremos si esto es cierto o sólo nos trataron de convencer de que ya no les hiciéramos más preguntas. Muy buen juego, pero, sinceramente, esperamos más.





Mega Man X

Capcom — Octubre 2000

Y para no perder la costumbre, Mega Man llega también para el Game Boy, y no viene sólo, viene acompañado de dos nuevos personajes (Midi tu aliado y Techno el enemigo a vencer), este cartucho va a ser compatible con el GB y el GBC.
Este juego tiene una función de Autosave muy útil, pues funciona aún cuando pones pausa y apagas tu GB por ejemplo, otra ventaja de este juego es que luego de terminarlo puedes intentarlo otra vez en un Second Round bastante complicado con Stages diferentes. La historia es simple (raro en Mega Man) alguien (bueno todos sabemos que es Techno) saboteó la computadora madre de los Hunters, provocando así un caos mundial, y una vez más Mega Man se ha ofrecido para arreglar el desperfecto.
Al ver este tíulo, de inmediato pensamos que se trataba de una adaptación de aquel extraordinario juego de SNES, sin embargo no es así; aunque el nombre es el mismo y tiene todos los elementos necesarios para considerarse una adaptación totalmente fiel a la del sistema de 16 bits, la historia es un poco diferente y al parecer es alterna a la del original Mega Man X.
A final de cuentas, es un excelente título, del cual hablaremos muy pronto.

Acclaim

Turok 3

Acclaim — Agosto 2000

Acclaim nos dejó mucho más que impresionados con su carta fuerte para el Nintendo 64; obviamente nos referimos a la tercera parte de su juego exclusivo para esta consola, Turok 3.
Déjanos comentarte que éste es uno de los títulos más ambiciosos que se están programado para salir en este año y para muestra, basta que le eches un lente al cinema de introducción; éste muestra un nivel muy avanzado de programación, ya que a pesar de que todo el juego cuenta con un sinnúmero de voces, el Motion Capture de las expresiones faciales para los personajes está muy bien realizado, hasta podríamos decir que está a la altura de Conker o Dinasour Planet ¿cómo la ves?
Con respecto al juego, pues es bastate parecido a Turok Rage Wars en el modo de multiplayer; en el modo de historia, Acclaim trató de no hacerlo tan pesado como los otros Turok y en esta ocasión los niveles son más cortos, pero más difíciles y con más objetivos.



Pero lo que más nos dejó apantallados fueron los efectos, tanto visuales, como en tiempo real; para ejemplificar esto, Acclaim nos mostró una escena en donde debes pelear contra un jefe gigantesco en algo que parece un estacionamiento techado; cuando el enemigo brinca, provoca un terremoto, donde todos los elementos en la pantalla vibran, sin que se dañe el frame rate.
A pesar de que sólo se aventaron 18 meses de trabajo, este juego de 256 Megas saldrá para beneplácito de todos nosotros a finales de Agosto.

Electronics Arts

World is not enough

Electronic Arts — Agosto 2000

El mundo no es suficiente cuando se trata del personaje creado por Ian Fleming y llega nuevamente al Nintendo 64, sólo que en esta ocasión no es Rare el responsable de esta secuela, sino Electronic Arts (quien adquirió los derechos de este personaje desde Tomorrow Never Dies para el PSX)
Electronic Arts, aliados con con Eurocom, retoman la trama de la última película y nos brindan un nuevo juego de espionaje, que definitivamente, es el tema del 2000.



El juego en sí es bastante similar a Golden Eye, ya que se divide en diferentes misiones tomadas de la película, con diversos objetivos para darle mayor dificultad.
El arsenal con el que cuenta James Bond es el mismo que se aprecía en la pantalla grande, aparte de las nuevas armas que Q te ha creado exclusivamente para que puedas completar las difíciles misiones a las que te enfrentarás.



EA está muy satisfecho con lo que lleva programado y al igual que todo mundo en NOA, están seguros de que esta nueva saga te dejará sorprendido cuando llegue la última parte de este año.

Lucas Arts

Star Wars: Episode :1 Battle for Naboo

Lucas Arts | Otoño 2K



Gracias al gran éxito que Rogue Squadron tuvo en el Nintendo 64, Lucas Arts regresa a los simuladores de vuelo intergaláctico con Battle for Naboo.
Como te podrás imaginar, la base del juego es bastate similar, con la diferencia que Lucas Arts se ha preocupado por darle al jugador más naves con grandes diferencias, tanto de armas, como de control, por lo que deberás de tomar más enserio los diferentes factores de las misiones al seleccionar tus vehículos de ataque.

Por otra parte, si tenías una buena impresión de su precuela, créenos que tanto el Frame Rate como las texturas y ambientaciones, han mejorado notablemente y gracias a esto, Battle for Naboo tiene mucho más acción que ningún otro simulador tipo arcade.



Además, las diferentes misiones se llevan a cabo tanto en las calles de la capital de Naboo (obviamente con vehículos pequeños), al igual que en las montañas y otras locaciones del inmenso universo de Star Wars.



Kemco

Batman Beyond

Kemco | Pendiente

La nueva serie animada de Batman toma nuevas perspectivas tanto en el Nintendo 64 como en el Game Boy Color.
Cada uno de estos juegos cuenta con diferentes características únicas por lo que estamos seguros de que los fans de la serie estarán felices con ambos títulos.
Para que te des una mejor idea de lo que te hablamos, no cabe duda de que el mejor ejemplo que podemos tomar son los juegos de Konami de Batman Returns para el SNES y el NES, el de Nintendo 64 tiene una gran variedad de elementos y ambientaciones en 3D que te dejarán perplejo; mientras que la versión de Game Boy Color se desarrolla en ambientaciones de 2D, sin embargo, cada uno tiene su encanto al igual que diferencias de movimientos y armas.



No cabe duda de que todos estaremos muy agradecidos de que el gran héroe de DC Comics retorne a los grandes sistemas de Nintendo.

ULTIMA PAGINA

Los Rayados

Este mes estrenamos sección, pero, por razones de espacio, tuvimos que compartir con La Ultima Página.

En Los Rayados, tú podrás ser uno de los rayados y ganarte algo sencillo; no son ni súper concursos, ni sorteos ni nada por el estilo, ni necesitas tener la mega suerte del mundo para obtener un presente de nuestra parte... pero eso si... debes ser un buen videojugador. Bueno, pues después de todo este choro, déjanos recomendarte algo.

Como en estos momentos seguramente estás a punto de salir a la playa o a cualquier otro lugar de vacaciones, no debes dejar de llevar una i-zone de Polaroid... ¿Que qué es una i-zone? Bueno, pues es una cámara fotográfica portátil e instantánea Polaroid, sinónimo de "instantaneidad".

El tamaño es sumamente compacto y la puedes llevar prácticamente a cualquier lugar; tiene dos modos de flash, para que tus fotos salgan con o sin luz natural; funciona con dos baterías AA (que, por cierto, ya vienen incluídas) y utiliza un tipo de película especial instantánea; el tamaño de las fotos es pequeño, y por ser autoadheribles las puedes pegar en cualquier lugar (en tu PC, en tu N64, en tu GB o en tus cuadernos). Las i-zone, originalmente las encuentras en colores llamativos, como rojo radical, azul brisa brillante y verde lima fresca, pero, ¡sorpresa! No sólo existen esos modelos, y aquí es donde viene lo bueno: Los modelos de ` Barbie, Piolín y Bugs Bunny ya están disponibles, y contienen, además de la cámara, las baterías y la película, un llavero y un mini-álbum para guardar tus fotos favoritas.

Este mes, Los Rayados (de Club Nintendo) y Polaroid vamos a obsequiar 12 cámaras de estos nuevos modelos. ¿Cómo? Bueno, pues muy fácil... lo único que debes hacer es enviarnos por correo, las 12 fotografías (impresas con la Game Boy Printer) de The Legend of Zelda: Link's Awakening DX.

Sólo tendrán una i-zone edición especial, las primeras doce cartas que contengan las doce impresiones diferentes de las fotografías de ese juego. ¡Ah! Y si no tiene un dibujo en el sobre que sea de The Legend of Zelda: Link's Awakening, no vale, ¿eh?.

Por cierto, Polaroid está apunto de lanzar un modelo plateado de la i-zone, así que ponte al pendiente, porque a lo mejor también nos ponemos guapos con una de esas el mes que entra. Las cartas se recibirán a partir del primero de Julio de este año. Recuerda, sólo son 12 cámaras las que hay, así que no pierdas tiempo y a sacarle fotos a Link (si no sabes cómo, en el número de Junio está la clave). Los nombres de los doce ganadores serán publicados en la edición Año 9 No. 8 de este año, en la sección Los Rayados. La carta o el sobre, debe contener todos tus datos, nombre, dirección y teléfono, para comunicarnos contigo.



Envía la carta a:
Club Nintendo,
Sección:Los Rayados,
Hamburgo # 8 Col. Juárez,
C.P. 06600, México, D.F.



Si quieres más información acerca de la i-zone, visita:
www.i-zone.com

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000. Para mayor información sobre la promoción llamar al 5 2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la PROFECO.

Los Grandes de Japón

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

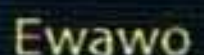
1. The Legend of Zelda: Mujura no Gamen (Nintendo/N64)
2. Hoshi no Kirby 64 (Nintendo/N64)
3. Power Pro Kun 2000 (Konami/N64)
4. Wario Land 3 (Nintendo/GBC)
5. Power Pro Kun Pocket 2 (Konami/GB)

¿Qué nos gustó más del E3?

Gus
El maravilloso humor de Bad Fur Day y la presencia de Joannota Dark



Densho
Dinosaur Planet, por supuesto... Y una tarjeta de publicidad de Pokémon Trading Card.



Arkham
Lairreverencia de Bad Fur Day, Dinosaur Planet, y las pastillas sabor menta de Southpeak.

Ewawo
La gran cantidad de juegos para el Game Boy Color y la llegada de Mega Man al N64.



Conejo
¡James Bond es lo mejor! The World is not Enough

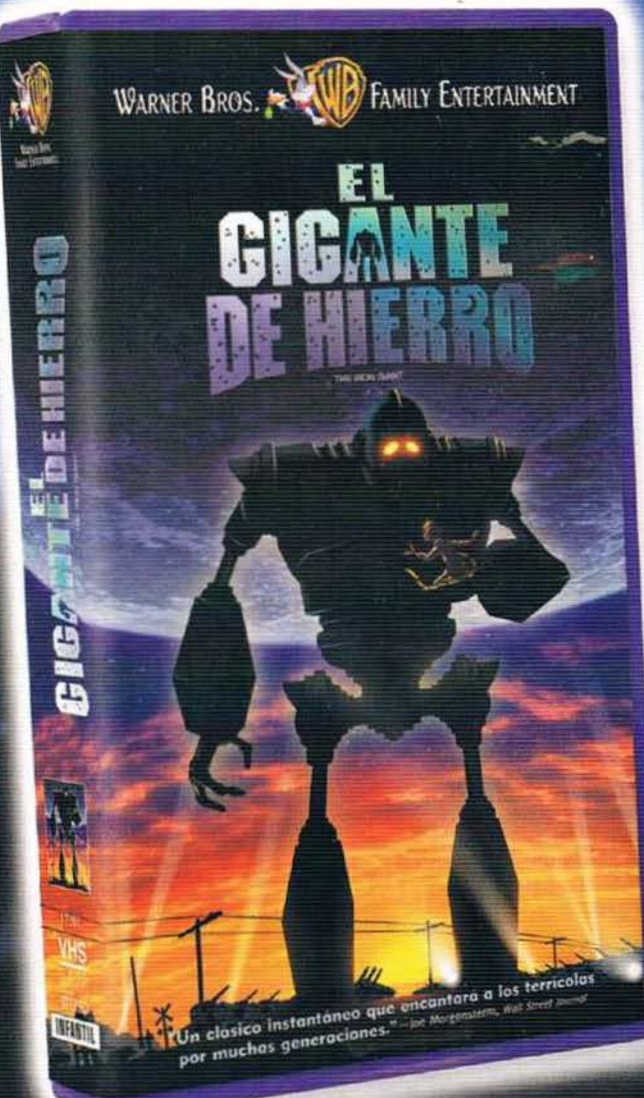
John
La precuela de una de las mejores series de suspenso: Resident Evil Zero

RESET

Bueno, pues, ¿qué opinas de este número? ¿te gustó? ¿no te gustó? Cualquier opinión de lo nuevo de Club Nintendo, háznoslo saber a la dirección que ya conoces. Mientras, podemos anticiparte que en el próximo número hay más sorpresas de este tipo. Tendremos secciones como Super Wario, V.S., CN Profiles, Galería de Adeleine, un momento... ¿y estas secciones? Ya lo verás... todo, hasta el mes que viene. También veremos lo que nos faltó del E3 y estará El Control de los Profesionales, Dr.Mario, Mariados, S.O.S. y secciones que tú ya conoces... pero que no has visto su nuevo Look. ¡Hasta Agosto!



ALGO ENORME ATERRIZA EN VIDEO.



Ahora a la venta en video y



Doblada al Español

De venta en tiendas departamentales, autoservicios, videoclubes y tiendas de discos en la República Mexicana.

www.elgigantedehierro.com

ESTA ES LA GRAN AVENTURA...





• Gran surtido de cartas Pokémon





Siempre tenemos lo mejor en Nintendo 64



- Atención Especial a Videoclubes y Comerciantes en General
- Rápidos Envíos a Provincias
- Arriendos y Cambios de Juegos Nintendo 64

Alameda B. O'Higgins 949, Local 115 Tel. 09/2302606 - Santiago Centro
Guardia Vieja 50 Loc. 12 Fono: 3218034 Fax: 3330585 Providencia
Paseo Las Palmas 2209 Local 051 - Fono 2328683 Fax 2318130 Providencia - Santiago.